



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM CINEMA**

CELIENE SANTANA LIMA

O DESERTO AZUL DE EDER SANTOS – PAISAGENS FUTURÍSTICAS

CINEMA, LINGUAGENS E RELAÇÕES ESTÉTICAS.

**SÃO CRISTÓVÃO
2018**

CELIENE SANTANA LIMA

O DESERTO AZUL DE EDER SANTOS – PAISAGENS FUTURÍSTICAS

Dissertação desenvolvida na Linha de Pesquisa Cinema Linguagem e Relações Estéticas, da Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema do Programa Interdisciplinar de Cinema – PPGCINE, da Universidade Federal de Sergipe (UFS) e apresentada como requisito para obtenção do título de mestre em Cinema.

Orientadora: Prof. Dr.^a Adriana Dantas Nogueira

SÃO CRISTÓVÃO
2018

CELIENE SANTANA LIMA

O DESERTO AZUL DE EDER SANTOS – PAISAGENS FUTURÍSTICAS

Apresentada ao Programa de Pós-Graduação
Interdisciplinar em Cinema da Universidade Federal de
Sergipe em ____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Dr.^a Adriana Nogueira – Membro Titular – PPGCINE-UFS

Dr.^a Lilian Cristina Monteiro França – Membro Titular – PPGCINE-UFS

Dr.^a. Carla Daniela Rabelo Rodrigues – Unipampa

RESUMO

Esta pesquisa pretende permear a discussão contemporânea do fazer artístico em áreas acadêmicas correlatas à arquitetura, às artes visuais e ao cinema. Temas tão intrínsecos em si e que se entrelaçam na narrativa do filme *Deserto Azul*, do artista e diretor mineiro Eder Santos. O filme, uma ficção científica, aborda as angústias que perseguem um homem e sua relação com o meio, o encontro com sua alma gêmea e a sua busca por respostas na vida futura, no sentido de transcender. Para além dessa tão abordada dúvida sobre o sentido da vida, o filme nos apresenta também uma série de referências estéticas da arte e da arquitetura e tem como cenários a cidade de Brasília, o deserto do Atacama e obras de arte e performances de 16 artistas nacionais e internacionais. A pesquisa busca entender como se deu o processo de construção cenográfica para criar um ambiente “do futuro” e como as escolhas do diretor, através da seleção das obras integrantes do cenário do filme, a escolha de Brasília e o contraponto com o deserto se dão para a concretização da arquitetura fílmica de *Deserto Azul*.

Palavras-chave: Cinema. Ficção científica. Arquitetura. Paisagens. Artes visuais

ABSTRACT

This proposal aims to permeate the contemporary discussion of artistic practice in academic areas related to architecture, visual arts and cinema, intrinsic themes that intercross in the narrative of *Deserto Azul*, by artist and director Eder Santos. This is a scientific fiction movie that discusses the distresses that chase a man and his relationship with the environment, the meeting with his soul mate and his search for answers in future life about transcendence. In addition to this doubt about the meaning of life, the movie also presents aesthetical references of art and architecture and it has sceneries like Brasília town, the Atacama Desert, works of art and performances by 16 national and international artists. The study searches to understand how the scenographic construction process took place to create a futurist environment and how the director's choices about the sceneries – artistic works, places, performances – configure the architecture of the film *Deserto Azul*.

Key words: Cinema. Scientific Fiction. Architecture. Environments. Visual Arts

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

FIGURA 1: Montagem de imagens do filme e entrada da exposição/set	13
FIGURA 2: Montagem de imagens da gravação na Galeria das Almas	14
FIGURA 3: Fachada do CCBB de Brasília com videoinstalação Galeria das Almas	14
FIGURA 4: Videoinstalação Galeria das Almas	15
FIGURA 5: Montagem de imagens da gravação na Casa de Vitaminas	16
FIGURA 6: Imagens da gravação no Blue Lounge	17
FIGURA 7: Imagens da gravação no Blue Lounge	17
FIGURA 8: Imagens da gravação na festa.....	18
FIGURA 9: Imagens do performer Daniel Toledo	19
FIGURA 10: Imagens da performer Judith Witteman.....	19
FIGURA 11: Imagem do The Mixer.....	20
FIGURA 12: Imagens da Casa do personagem Ele.....	21
FIGURA 13: Imagens do restaurante	21
FIGURA 14: Imagens da academia	22
FIGURA 15: Imagens do banheiro	23
FIGURA 16: Imagem do verbete Ciúmes – Enciclopédia da Ignorância	23
FIGURA 16: Imagem do verbete Ciúmes – Enciclopédia da Ignorância	24
FIGURA 17: Imagens da cena do encontro do personagem	24
FIGURA 18: Teatro Nacional Cláudio Santoro	30
FIGURA 19: Cena do personagem “Ele” carregando madeira que simboliza a cruz.....	31
FIGURA 20: Croqui do Museu Nacional Honestino Guimarães, por Oscar Niemeyer	31
FIGURA 21: Museu Nacional Honestino Guimarães	32
FIGURA 22: Museu Nacional Honestino Guimarães transformado em paisagem futurista através da inserção de elementos gráficos	32
FIGURA 23: Sequência imagens personagem “Ele” na piscina	38
FIGURA 24: Fusão de imagens entre a piscina e o deserto	39
FIGURA 25: Cena do personagem no banheiro	40
FIGURA 26: Cena de casa do personagem	40
FIGURA 27: Cena do Smokebar	41
FIGURA 28: Sequência cenas na academia	42
FIGURA 29: Sequência cenas bar/festa	43
FIGURA 30: Cena em que “Alma” desaparece	43

FIGURA 31: Sequência cenas da transcendência	44
FIGURA 32: Sequências iniciais com imagens do deserto	45
FIGURA 33: Sequência finais com imagens do deserto	48
FIGURA 34: Sequência cenas no Museu Honestino Guimarães em Brasília.....	50
FIGURA 35: Cena do símbolo que aparece num espécie de tablet	51
FIGURA 36: Cena do personagem que pinta o deserto de azul	52
FIGURA 37: Imagem do denominado “deserto azul” no deserto de Sinai	52

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	08
2 UMA EXPOSIÇÃO, UM FILME	11
3 ARQUITETURA E ARTE - O caso do filme Deserto Azul	26
4 O FUTURO SE CONSTRÓI DO QUE SE VÊ	34
4.1 Construção de espaços em Deserto Azul	35
4.2 Conhecendo o Deserto Azul	36
5 O DESERTO AZUL DE CADA UM	53
REFERÊNCIAS.....	55
GLOSSÁRIO.....	58

1 INTRODUÇÃO

O Brasil tem pouca tradição de produções cinematográficas de ficção científica, mas, ainda assim, o videoartista e diretor mineiro Eder Santos, lançou-se ao desafio de rodar um filme cujo roteiro fora desenvolvido ao longo de dez anos, *Deserto Azul* (2014), em parceria com Monica Cerqueira, e é definido pelo diretor como uma ficção científica metafísica¹.

Em sua palestra apresentada durante o do Projeto Circuito Sergipe de Curadoria², o diretor fala de sua busca pela representação de uma cidade e de uma sociedade “perfeitas”, nas quais não haveria guerras, doenças, desigualdade social, entretanto, ainda assim, o personagem principal vive suas dúvidas, que o fazem percorrer um caminho em busca da sua transcendência. Martins (2004) atribui essa busca nas histórias de ficção científica “ao elo mítico no qual o passado remoto e o futuro longínquo se entrelaçam e se confundem para dar sentido à grande viagem da saga humana”.

As metáforas científico-ficcionais das narrativas fílmicas são vistas como testemunhos dos contextos sociais e históricos nos quais são produzidas, e sua análise parte dos elementos internos da narrativa, buscando estabelecer relações com os ambientes nos quais estão inscritas. O conceito de imaginário social aqui é entendido como a base na qual cada sociedade elabora a imagem de si mesma e do universo em que vive. A ideia de “passado”, “presente” e “futuro” referencia a experiência da construção social humana na noção de tempo, e o futuro, ou, os futuros, projetam as inquietações que habitam o imaginário de homens e mulheres quanto às transformações do corpus social do qual fazem parte (MARTINS, 2004, p. 04).

É a partir da apresentação dessa palestra que surge o interesse pelo tema, na qual o artista faz uma retrospectiva sobre as suas atividades e apresenta vários de seus trabalhos e divulga o mais recente, seu segundo longa, *Deserto Azul*. A curiosidade sobre assuntos voltados às questões estéticas, aguçada no momento em que o trailer de *Deserto Azul* foi mostrado e uma discussão sobre os processos e desdobramentos até a realização do filme foi iniciada, causaram um vislumbre de um grande objeto de estudo em potencial. Também por

¹ O diretor explica metafísica como um processo de investigação da realidade indo além da experiência sensível, uma busca pelo sentido da vida, algo que transcende a ideia de imagens do mundo real.

² O Projeto “**Circuito Sergipe de Curadoria**”, contemplado pelo edital do Programa Rede Nacional Funarte Artes Visuais 12ª Edição, foi uma realização do Instituto Banese e Museu da Gente Sergipana Gov. Marcelo Déda, juntamente com a Fundação Nacional de Artes (Funarte), Ministério da Cultura e Governo Federal, e em parceria com o Departamento de Museologia e a Pró-reitoria de Extensão da Universidade Federal de Sergipe - UFS. O objetivo do projeto foi promover capacitação, aprimoramento, conhecimento e prática do trabalho em curadoria, a partir da troca de experiências com cinco conceituados profissionais da área. Foram eles: a pesquisadora e curadora independente, Cristiana Tejo (PE), a arquiteta e curadora, Lígia Nobre (SP), a pesquisadora e professora Neila Maciel (UFS), a artista e pesquisadora Mônica Hoff (RS), e o vídeo artista Eder Santos (MG), que apresentaram suas experiências pessoais no campo da pesquisa, criação e curadoria no Brasil e no exterior.

tratar-se de um filme que seria pouco visto, já que, segundo o próprio diretor, ainda estava em busca de parceiros para a distribuição comercial do filme, além do tema abordado e da construção nada linear e tradicional a qual o público em geral está acostumado, *Deserto Azul* é um desafio para o diretor e um bom gancho para uma pesquisa.

Um filme que busca ir além da tela e traz consigo algumas propostas, uma delas, criada pela equipe do filme, é que, antes de iniciar a sessão de exibição, o espectador seja convidado a acessar um aplicativo, via celular, criado especificamente para esse trabalho, e, ao longo do filme, acessar informações sobre as obras que compõem o filme e seus autores sempre que uma das obras surge na tela, servindo como um “catálogo virtual” de, quem sabe, um novo espaço expositivo, ampliando ainda mais essa extensão futurista-tecnológica que o filme aborda. Essa última etapa pensada para o filme não será trabalhada nesta pesquisa, pois seria necessária uma exibição nesse molde proposto pela equipe, de onde obteríamos um estudo de recepção a partir da experiência dos espectadores. Por isso, deixaremos essa proposta para um novo horizonte de possibilidades.

Esta pesquisa pretende permear a discussão contemporânea do fazer artístico em áreas acadêmicas correlatas como a arquitetura, as artes visuais e o cinema. Temas tão intrínsecos em si e que se entrelaçam na narrativa do filme. No nosso caso específico, a pesquisa busca traçar um olhar sobre como o universo futurista foi constituído dentro do filme *Deserto Azul*.

O foco será pautado na análise do filme a fim de buscarmos o fio condutor que interliga as escolhas do diretor na composição do que seria esse futuro apresentado através das imagens que mostram cidade, obras de arte e pós produção como recursos audiovisuais na composição do cenário do filme. Para, dessa forma, compreender como se deu a construção da arquitetura fílmica a partir do processo de curadoria para a seleção das obras integrantes do cenário do filme, a escolha de Brasília e o contraponto com o deserto, no filme.

É importante ressaltar que a pesquisa não pretende se aprofundar nas questões estéticas relacionadas ao gênero ficção científica, mas sim como a utilização de espaços já construídos e de outros espaços criados a partir das obras de arte que compõem os elementos capazes de apresentar esse gênero dentro do filme *Deserto Azul*, buscando observar as formas utilizadas pelo diretor e sua interação com outras áreas artísticas, como a arquitetura e as artes visuais.

O capítulo 1 busca apresentar o filme e o diretor Eder Santos, sua ideia e composição para a criação de *Deserto Azul*, além de explorar a escolha das obras de arte para a composição dos cenários a partir do processo de curadoria realizado por ele, que também assina a direção de arte do filme.

O capítulo 2 apresenta o espaço fílmico nos filmes de ficção científica e a construção dessa estética a partir dos movimentos de vanguarda na arte, na arquitetura e, conseqüentemente, no cinema. Partindo do conceito da idealização de Brasília e suas construções monumentais, e de como essas são incorporadas no filme, até o contraponto com o deserto do Atacama e sua também paisagem monumental, mas natural.

O capítulo 3 propõe a metodologia que será utilizada para a análise fílmica, a partir da análise da imagem e do som, proposto por Jacques Aumont (2011) e também Manuela Penafria (2009). Para tanto, dividiremos a análise do filme em blocos de cenas: as cenas realizadas no ambiente interno, da exposição e, em outro bloco, as cenas realizadas no ambiente externo, em Brasília e no deserto. A escolha dessa divisão em blocos de cenas se deve ao fato de as cenas gravadas no ambiente da exposição apresentarem uma arquitetura fílmica semelhante, destoando das imagens realizadas no ambiente externo. Podemos notar essa diferença principalmente nas imagens feitas no deserto que, inclusive, utilizam outro tipo de equipamento de gravação e são apresentadas como pinturas em telas. E ainda a análise fílmica em si, a partir da divisão estabelecida, serão apresentadas as descrições dos blocos de cenas e a análise de como as obras de arte, as construções arquitetônicas e as paisagens naturais se tornam elementos constitutivos do universo futurístico no filme *Deserto Azul*.

O capítulo 4 traz as considerações finais sobre o que a pesquisa buscou tratar, através do comparativo da análise do filme e dos temas abordados anteriormente.

2 UMA EXPOSIÇÃO, UM FILME

Eder Santos nasceu em Belo Horizonte, Minas Gerais. Videoartista, cineasta, roteirista e designer gráfico, desde a adolescência realizava experimentos visuais com câmeras de vídeo amadoras, passando a trabalhar como artista a partir dos anos 1980, quando escolhe o vídeo como veículo para sua expressão poética, criando uma linguagem baseada na observação dos aspectos técnicos do vídeo: incorpora-os e transforma-os em elementos de sua obra, se tornando um dos pioneiros da videoarte no Brasil. Eder Santos tem também uma premiada carreira como diretor de cinema, tendo realizado 15 curtas-metragens, clips, a série de TV “Contos da Meia-Noite”, realizada pela TV Cultura em 2004 e que teve 90 episódios, além do longa-metragem “Enredando as Pessoas” (1995), contemplado com o prêmio de Melhor Montagem no 17º Festival del Nuevo Cine Latinoamericano em Havana e Menção Especial no 17º *Festival et Forum International des Nouvelles Images*, em Locarno, Suíça.

Suas obras fazem parte de diversos acervos. No Brasil, elas estão na Coleção Itaú, São Paulo; no Museu de Arte Moderna da Bahia, de São Paulo e do Rio de Janeiro. Pelo mundo, estão em coleções como: Museu de arte Moderna de Nova York (MoMA); *Centre Georges Pompidou*, Paris; *Cisneros Fontanals Art Foundation*, Estados Unidos; *Colección de la Fundación Arco* (Espanha).

Eder Santos materializa um filme que aborda a trajetória de um homem jovem, que, aparentemente, leva uma vida “normal”, mas sua mente é permeada de dúvidas e angústias e que interferem em sua relação com o meio em que vive. Um sentimento recorrente de que algo importante vai acontecer para que ele possa transcender e preencher esse vazio. “Ele”, o personagem, vai sendo guiado ao encontro com a “Alma” e a sua busca por respostas que parecem estar nos símbolos que surgem a todo o momento em objetos e nos seus pensamentos, que ele acreditava que o levariam a aguardada transcendência. Para além dessa tão abordada dúvida quanto ao sentido da vida, o filme *Deserto Azul* (2014) nos apresenta também uma série de referências estéticas da arte e da arquitetura através das escolhas realizadas pelo diretor.

Um convite para montar uma exposição no pavilhão “Caixa de Vidro” do Centro Cultural Banco do Brasil – CCBB em Brasília serviu como uma alternativa encontrada pelo diretor para obter apoio para a realização do filme. Mesmo tendo sido aprovado em editais de fomento a produções cinematográficas, a obra ainda precisava de recursos para o seu desenvolvimento.

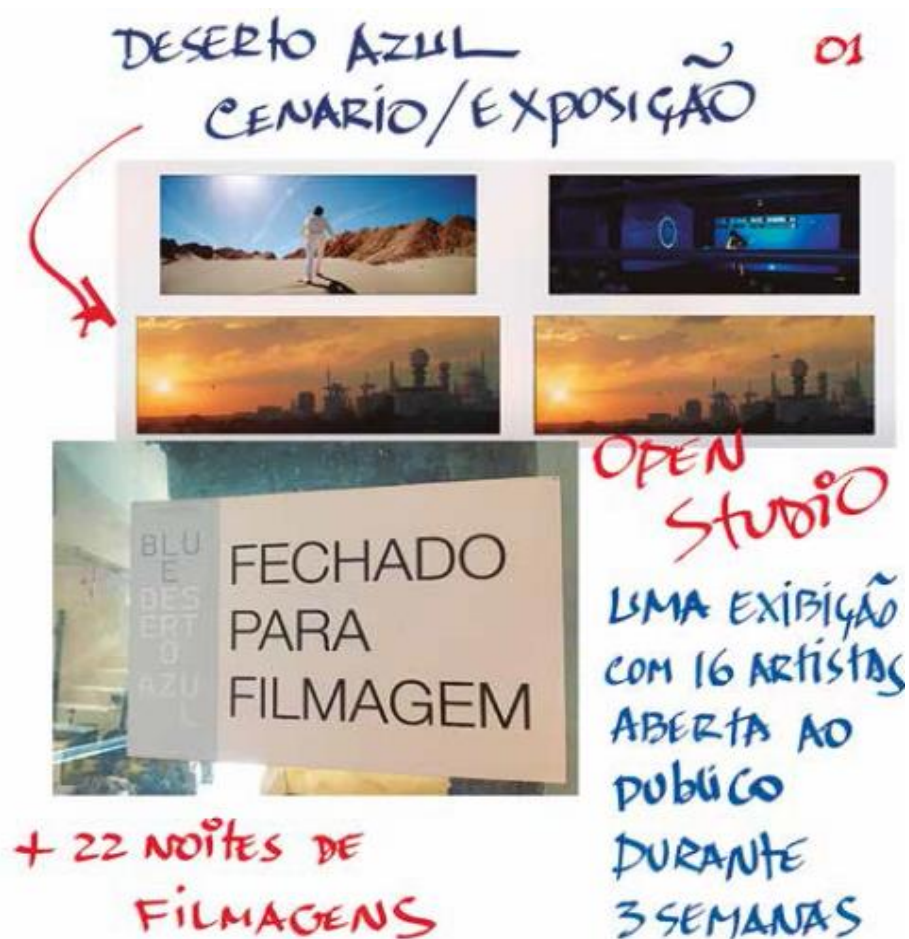
A partir daí, o diretor, com a ajuda do curador de vídeo holandês Tom Va Vliet, começou a sua busca por artistas e obras que traduzissem, sob sua óptica, referências que alimentassem essa estética futurista empregada no filme, “todos os trabalhos tiveram uma relação com o futuro, o corpo e as maneiras de ver.” (SANTOS, 2017, p. 199). As obras-instalações que foram montadas na exposição “*Deserto Azul Open Studio*” reuniram 16 artistas nacionais e internacionais, durou 22 dias e ficou aberta ao público durante o dia, servindo de *set* de gravação à noite.

Esse processo, que constitui a prática curatorial se mostrou como ponto decisivo para a realização do filme. Sendo esse desdobramento uma forma de apropriação e transformação das etapas do processo da criação fílmica através das escolhas das obras de arte contemporânea. Cecília Almeida Salles (2008) define esse processo através do termo rede de criação artística.

Sob essa premissa, é interessante pensar que a rede de criação se define em seu próprio processo de expansão: são as relações que vão sendo estabelecidas durante o processo que constituem a obra. O artista cria um sistema a partir de determinadas características que vai atribuindo em um processo de apropriações, transformações e ajustes; que vai ganhando complexidade à medida que novas relações vão sendo estabelecidas. (SALLES, 2008, p.33).

O filme se constitui a partir de uma rede curatorial estabelecida pelas escolhas do diretor na composição não só da exposição, mas também na composição dos elementos para a constituição da arquitetura fílmica de *Deserto Azul*. Dessa forma, constatamos que o próprio processo de composição do roteiro do filme, que contou com a participação de Monica Cerqueira, com a contribuição do diretor de teatro Daniel Toledo e do também diretor de cinema Thiago Villas Boas Farias, se constituiu em um processo de rede de criação, haja vista o roteiro como próprio fio condutor das escolhas do diretor nesse processo de curadoria.

FIGURA 1: Montagem de imagens do filme e entrada da exposição/set



Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 199

A partir do roteiro que já previa uma festa que ocorreria em um ambiente onde se dá o encontro de amor entre os personagens principais, “Ele” e “Alma”, e também o local onde ela desaparece, o filme começa a ser pensado em sua composição total.

Na ideia original do filme, a obra que apareceria como cenário do encontro seria uma instalação da artista Ana Tavares, entretanto, por conta dos custos de produção e das dificuldades de financiamento, outra obra acabou sendo escolhida para o esperado momento, “Galeria das Almas”, do próprio Eder Santos. A produção traz caixas de vidro nas quais são projetadas nuvens que ficaram dentro da “Caixa de Vidro” do CCBB, onde também eram projetadas as imagens das nuvens e foi esse ambiente que serviu como locação para a festa.

FIGURA 2: Montagem de imagens da gravação na Galeria das Almas

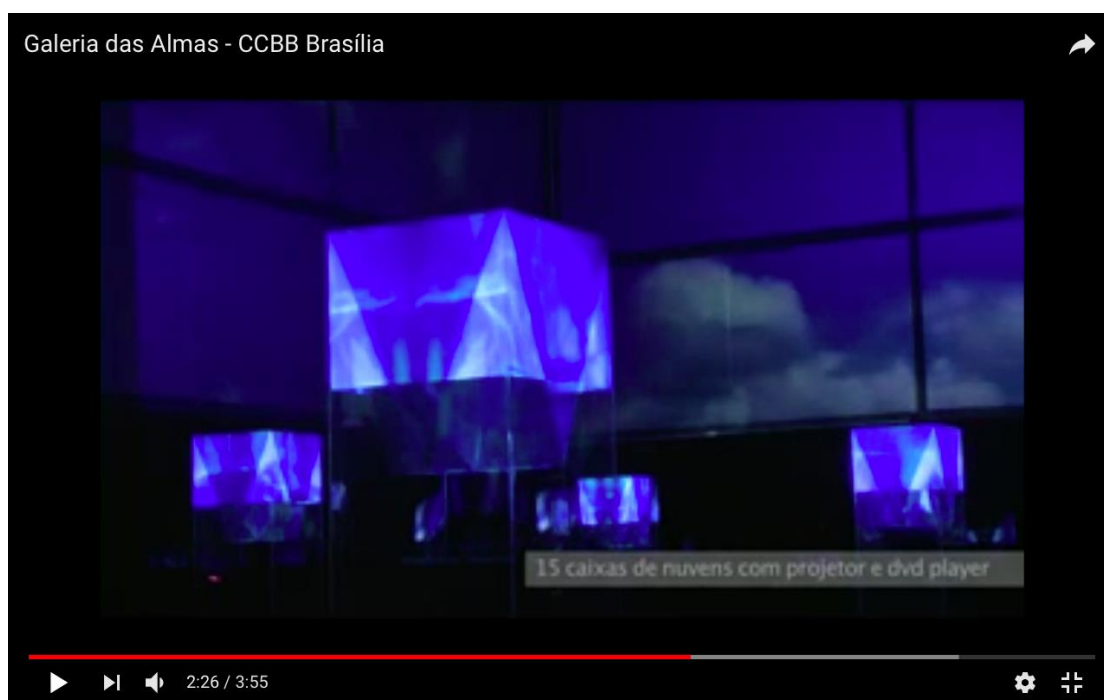


Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 183

FIGURA 3: fachada do CCBB de Brasília com videoinstalação Galeria das Almas



Fonte: Disponível https://vid305.com/en_US/play/3w1GxjOF1QM/020/Galeria_das_Almas_-_CCBB_Bras%25C3%25ADlia

FIGURA 4: Videoinstalação Galeria das Almas

Fonte: Disponível em https://vid305.com/en_US/play/3w1GxjOF1QM/020/Galeria_das_Almas_-_CCBB_Bras%25C3%25ADlia

Uma festa dispõe de bar, pessoas transitando, música, áreas para descanso e conversa e tudo mais que a imaginação permitir. Para montar o bar da festa, o diretor contou com o trabalho da artista mineira Nydia Negromonte, denominado *A Casas das Vitaminas*, uma estrutura em torre expondo várias frutas e mesas auxiliares com liquidificadores manuais, cuja ideia é que cada pessoa deve preparar o seu suco ou vitamina. Segundo Santos, isso “iria nos remeter a um futuro retrô, discutindo até questões de utilização de energia sustentável e alimentação naturalista. (SANTOS, 2017, p. 186).

FIGURA 5: Montagem de imagens da gravação na Casa de Vitaminas



Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 187

Para a área de descanso, foi montado o *Blue Lounge*, uma vídeo instalação do próprio Eder, onde as pessoas ficam deitadas em poltronas, seguramente confortáveis, com uma estrutura acima projetando o céu e as nuvens em movimento.

FIGURA 6: Imagens da gravação no Blue Lounge



Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 188

Além das obras que ficaram expostas, durante a gravação no espaço, diversos personagens circulam na festa. Um deles é o Ambulante, criado por Leandro Aragão, um carrinho carrega um monitor onde passam imagens.

FIGURA 7: Imagens da gravação no Blue Lounge



Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 191

Uma das percussoras em produção eletrônica do país, Pat C, interpreta uma música da extinta banda sueca *The Knife*, também marcada pela composição com base em elementos eletrônicos e com a quase ausência de instrumentos acústicos. Momento em que Daniel Toledo e seu *Homem Espelho*, Judith Witteman com *Ball Woman* e Fabio Delduque em conjunto com José Carlos Martines apresentam *Bailado do Deus Morto*. Segundo Santos, ele queria algo que “simbolizasse a dificuldade do corpo com relação ao encontro e ao amor, além de figuras que nos levassem há um universo atemporal.” (SANTOS, 2017, p. 190).

FIGURA 8: Imagens da gravação na festa



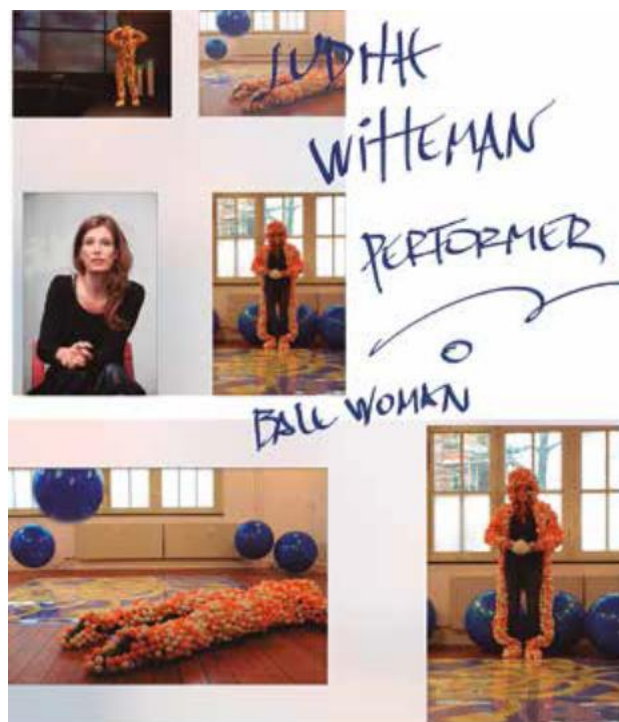
Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 191

FIGURA 9: Imagens do performer Daniel Toledo



Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 190

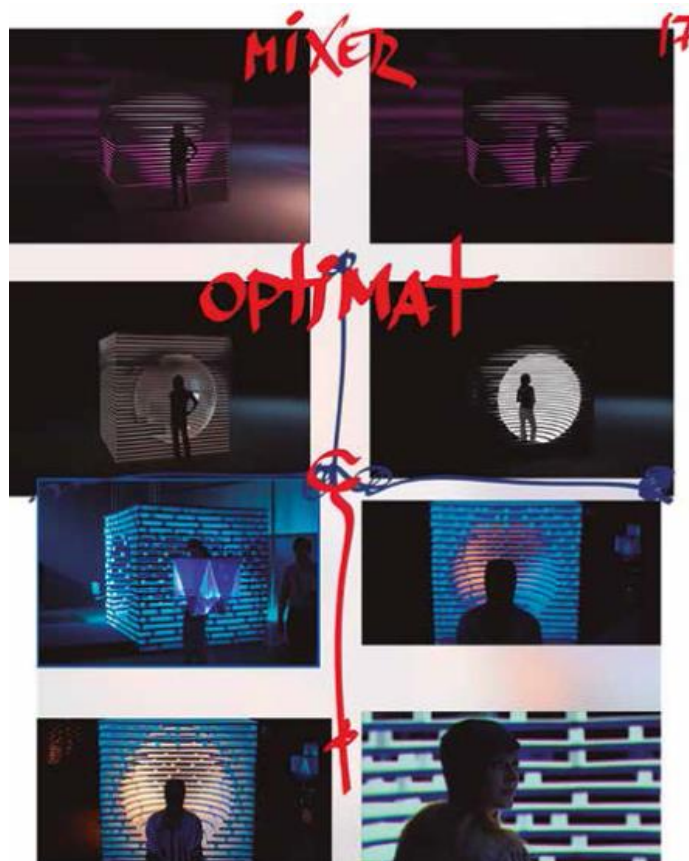
FIGURA 10: Imagens da performer Judith Wittman



Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 190

O grupo de artistas alemães *OPTMAT*, que desenvolveram o *The Mixer*, trabalho realizado através de *Optical Art*, estilo artístico que utiliza a ilusão de óptica em suas obras, foi desenvolvido exclusivamente para o filme e é onde acontece o desaparecimento de um dos personagens.

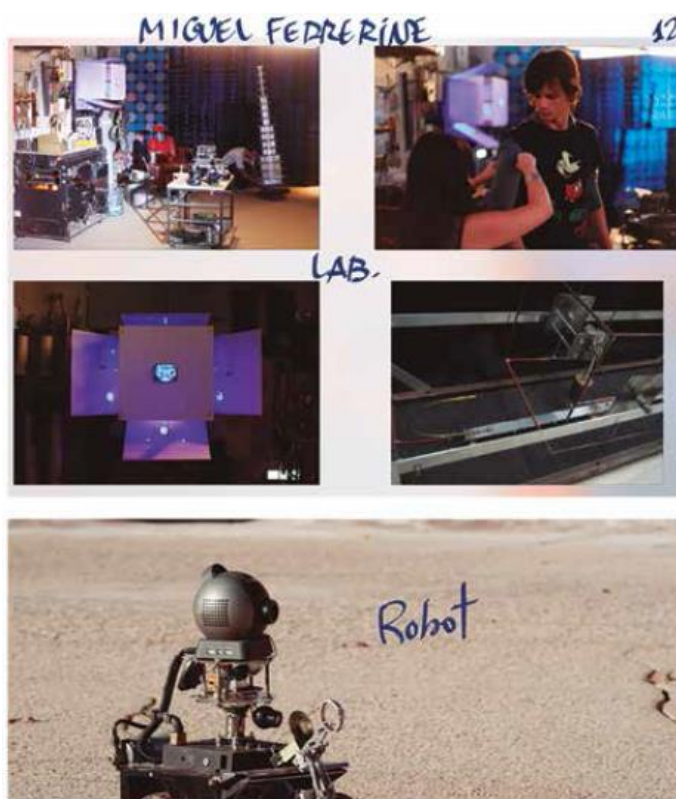
FIGURA 11: Imagem do The Mixer



Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 192

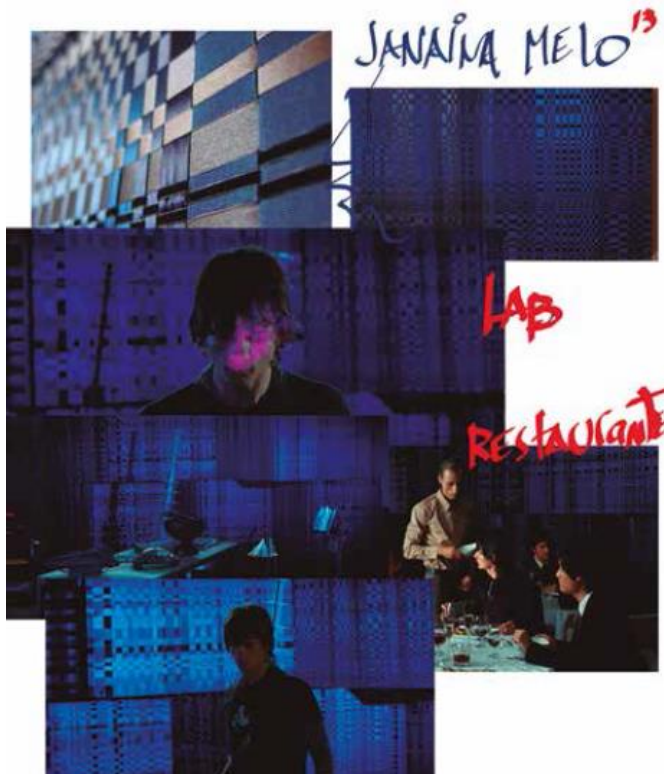
Para os outros ambientes do filme, como a casa do personagem Ele, foi escolhido remontar o estúdio do Miguel Ferrine, que trabalha com tecnologia e material de lixo eletrônico. Para Santos, o *LAB* traria “tudo para nos remeter a uma estranheza na utilização da tecnologia”. (SANTOS, 2017, p. 193). Para complementar a composição do ambiente, foram usados os *Painéis Nuvens* de Janaina Mello, também remontados como plano de fundo no restaurante.

FIGURA 12: Imagens da Casa do personagem Ele



Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 193

FIGURA 13: Imagens do restaurante



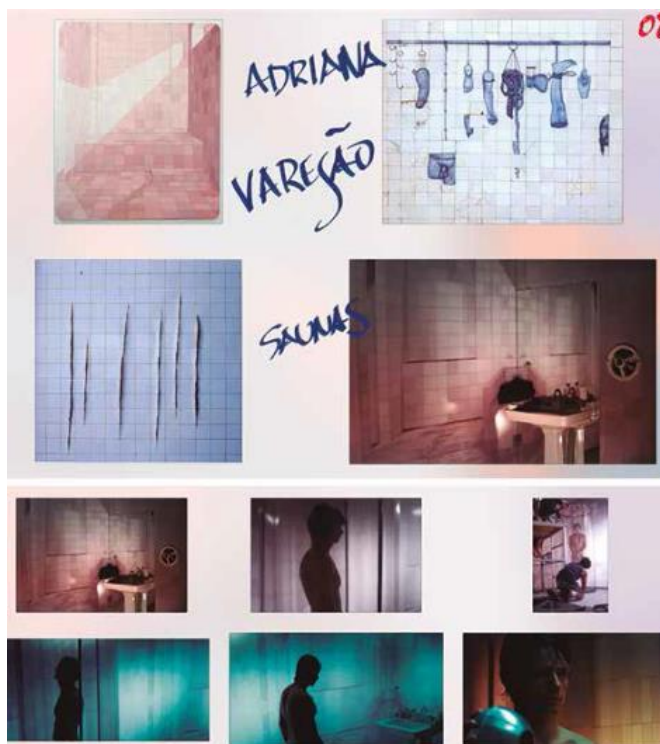
Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 196

A academia de ginástica foi representada pelo trabalho interativo de Fernando Rabelo, *Cinema Panorama*, com projeções de vídeos que se transformam com o som. Já o banheiro, foi construído através de uma reprodução da série *Saunas*, de Adriana Varejão. Um passo controverso no mundo da arte, já que o material exibido não foi o original, segundo Santos, “a artista nos deixou plotar sua obra sem a preocupação de que esse processo viesse prejudicar seu trabalho” (SANTOS, 2017, p. 194).

FIGURA 14: Imagens da academia



Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 197

FIGURA 15: Imagens do banheiro

Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 195

Outro ambiente, o *Smoke Bar*, também uma obra de Eder Santos, e é uma releitura de outro trabalho do artista, a *Enciclopédia da Ignorância*, uma instalação composta de seis vídeoinstalações: humilhação, inveja, remorso, preguiça, vício e ciúme. Que trazem imagens intercaladas e músicas para mostrar definições nada literais dos verbetes.

FIGURA 16: Imagem do verbete Ciúmes – Enciclopédia da Ignorância

Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 189

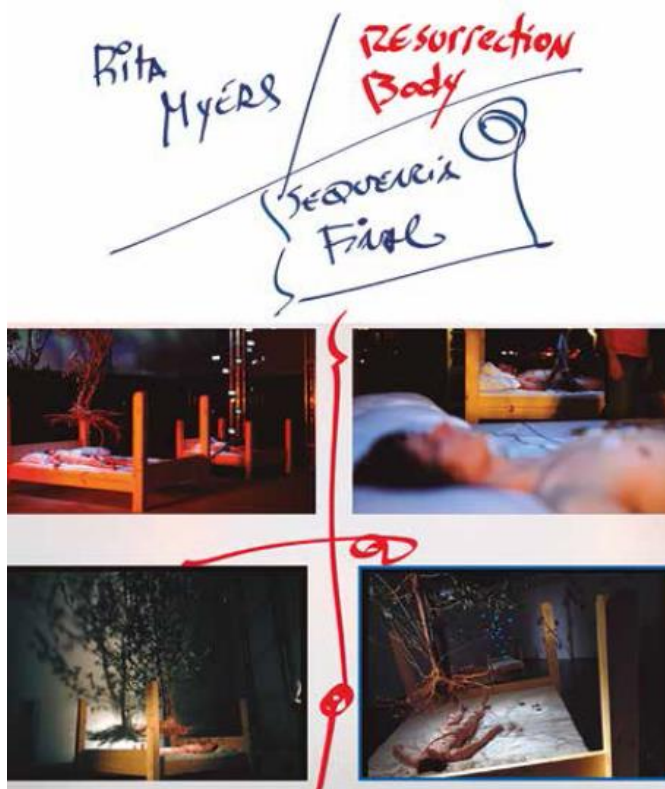
FIGURA 16: Imagem do verbete Ciúmes (no filme) – Enciclopédia da Ignorância



Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 188

O grande final precisaria demonstrar o que o personagem Ele tanto buscava. Para isso, foi escolhido *Resurrection Body*, de Rita Myers, um trabalho interativo que transmite, através de suas raízes, impulsos que acionam imagens em pequenos monitores conectados através de cabos.

FIGURA 17: Imagens da cena do encontro do personagem



Fonte: Livro Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria, pág 198

Além das obras e instalações, a própria cidade de Brasília e a sua paisagem monumental construída por Oscar Niemeyer, Lúcio Costa e com contribuição de artistas como

Athos Bulcão, através das bases da arquitetura moderna difundidas por Le Corbusier, serviu de cenário para a criação de ambiente de uma cidade do futuro. O deserto do Atacama, no Chile, também faz parte da arquitetura fílmica de *Deserto Azul*, e é nesse ambiente que o personagem principal, Ele, empreende sua busca pela transcendência.

3 ARQUITETURA E ARTE - O caso do filme *Deserto Azul*

Retratando os temas debatidos amplamente a partir dos avanços tecnológicos e da disseminação da cultura digital, podemos dizer que o audiovisual é uma das ferramentas do mundo contemporâneo que nos traz um grande número de referências, sejam elas estéticas, culturais ou informativas. Assim como a arquitetura, que nos apresenta tantos desses mesmos aspectos através das suas estruturas, formas e cores, revela-se através dos ângulos, bem como o cinema. Muitas vezes é através do audiovisual que somos apresentados a lugares que desconhecemos pessoalmente. É por meio do virtual, ou seja, pela tela, seja do cinema, do computador ou do celular que transpomos universos. Fábio Allon utiliza-se do termo arquitetura fílmica para se referir ao material final da realização do filme, o produto em si, que apresenta todas as características e nuances tanto em termos cinematográficos, como arquitetônicos utilizados na obra. Comprovando que “arquitetos e cineastas trabalham, portanto, de mesma maneira afim: roteiro, plano, corte, montagem e composição estão ligados similarmente em ambos os campos (ALLON, 2016, p. 45).

Mais especificamente sobre o cinema, Maria Helena Braga e Vaz da Costa (2011) pontua que, ao atuar sobre as percepções sensoriais do espectador, através do processo da “ilusão do movimento” e da “impressão da realidade”, o cinema possibilita o “movimentar-se” por outros lugares”, fazendo-nos visualizar diversos “mundos”, verdadeiros ou não (COSTA, 2011, p. 157). Uma mistura de realidades e projeções, a busca de um futuro através de referências do que foi o passado, do que é o presente e do que se espera de um futuro que não se conhece, apenas se fantasia. Como afirma Edgar Morin (1970), “a obra de ficção é uma pilha radioativa de projeções-identificações” (MORIN, 1970, p. 120). Isto é, a ficção é um produto objetivado em situações, acontecimentos, personagens, atores, que é ressignificado numa obra de arte, a partir dos devaneios e da subjetividade dos seus autores, ou seja, transformado em “realidade” para o espectador, algo que só está no imaginário estético de quem constrói a obra.

Muitos desses ambientes criados, especialmente, para retratar um mundo que se pensa ser “o futuro”, como é o caso dos filmes de ficção científica, preveem um ambiente que nem sequer existe. Então, quais as premissas que nos fazem identificar uma obra de ficção científica? Em sua tese de doutorado, Aline Fátima Martins (2004), afirma que, “As cidades são personagens centrais dos filmes de ficção científica (...)” (MARTINS, 2004, P.4), já Adriana Afonso e Sara Eloy (2014), acreditam que “a cidade revela-se no cinema quando o

espectador olha a arquitetura através da procura de identificação do espaço do cenário”, buscando uma relação com a sua vivência (AFONSO; ELOY, 2014, p. 167).

“Pode-se afirmar que filme e arquitetura constituem espaços narrativos intersubjetivos estruturados no complexo contexto da mobilidade sócio espacial. Na verdade, é através dessa matriz que se constroem novas paisagens, e novos discursos que comandam não apenas os contornos do espaço fílmico, mas principalmente o processo de redescobrir o espaço arquitetônico, real, concreto”. (COSTA, 2011, p. 162).

As cidades nos filmes de ficção científica são, geralmente, apresentadas através da devastação das guerras ou de ameaças de máquinas, como no famoso thriller *Matrix*, de seres não identificados, no caso de *Alien*, o 8 passageiro ou, até mesmo, viajantes do tempo, como no filme *De volta pro o futuro*, que marcou uma geração. O certo é que todas trazem à tona imagens de cidades repletas de luzes, mesmo nas mais sombrias, outros tantos edifícios e lugares criados através dos recursos da computação gráfica, recurso altamente aplicado nesse tipo de construção fílmica, para uma busca da identificação/assimilação do que é para nós um espaço habitável, projetando, a partir da sua realidade, elementos que sigam uma linha de contemporaneidade que indique esse futuro.

O “futuro” construído pelo cinema, em alguns momentos tomou a forma de uma urbe asséptica, um retrato sem retoques da metrópole moderna; em outros, se apresentou na forma de imagens não-utópicas do futuro, repletas de referências a temas caros e essenciais ao discurso modernista aparecendo como uma visão tradicional do futuro da cidade que é subvertida e representada tanto dentro do contexto de um imaginário coletivo que espelha um desconforto cultural, quanto das discussões sobre as mudanças na percepção do tempo e do espaço, o real e o virtual, o simulacro, a identidade e a memória (COSTA, 2011, p. 158).

Mas como seria, então, construir cidades a partir de uma ideia de futuro, baseadas em nossa experiência? Está posto o desafio para qualquer um que deseje adentrar nesse universo de complexidade e semelhança que mistura a arquitetura e o cinema e que tem nos mostrado que, através do cinema e da tecnologia, o cineasta e também o arquiteto ganharam asas para mostrar o seu universo criativo perpassando o seu desejo sob a forma de espaços como as cidades, reais ou imaginadas e habitadas como se fossem reais (AFONSO; ELOY, 2014, p. 167). Comprovando que a arquitetura deve saber transitar no imaginário fílmico para construir estruturas capazes de resgatar o espírito de uma época ou lançar o de outras (ALLON, 2016, p. 14).

A proposta do diretor Eder Santos no filme *Deserto Azul* foi, ao invés de criar cenograficamente diversos cenários para a composição da “sua cidade”, ou mesmo rodar o

filme em *Chroma key* e uma cidade virtual na pós-produção, aproveitar, em parte, uma arquitetura já existente e moderna, como a da cidade de Brasília.

Tudo isso nos remete ao movimento cultural e global do Modernismo, que teve início na Europa e começou a se difundir no Brasil a partir da primeira década do século XX, através de manifestos de vanguarda e da Semana da Arte Moderna, realizada em 1922 e envolvia vários aspectos, entre sociais, tecnológicos, econômicos e artísticos.

O movimento deu início a uma nova fase estética, tanto na literatura quanto nas artes e na arquitetura, promovendo a integração de tendências fundamentadas na valorização da realidade nacional e abandonando as tradições que vinham sendo seguidas.

Os arquitetos modernistas buscavam o racionalismo e funcionalismo em seus projetos. As obras deste estilo apresentavam como características comuns formas geométricas, sem ornamentos, a vasta utilização de vidros nas fachadas, além da busca pela integração com as outras artes plásticas através do emprego de painéis de azulejo decorados, murais e esculturas, sem esquecer o entorno da obra mapeado pelo paisagismo.

Santos conta que, nascido em 1960, passou sua infância, adolescência e parte da vida adulta com uma frase: Brasil, país do futuro” (SANTOS, 2017, p. 182). A frase criada pelo pesquisador e escritor austríaco Stefan Zweig³, em 1941, foi uma das frases mais pertinentes que uma geração inteira sempre ouviu: a vontade de que o Brasil se tornasse “o país do futuro”, aliado ao grande crescimento econômico e social pelo qual o país vinha atravessando, sendo reconhecido internacionalmente nos últimos anos, criou, segundo Eder, uma expectativa: “começamos acreditar em um futuro e ter uma ideia otimista de que ele realmente vai existir.” (SANTOS, 2017, p. 182).

Já Brasília, cidade projetada para ser a capital do Brasil, foi criada para enaltecer, através de sua paisagem monumental construída por Oscar Niemeyer e Lúcio Costa⁴, e

³ Autor judeu-austríaco, que no final da metade do século XX radicou-se no Brasil, fugindo do Nazismo. Publicou em 1941 *Brasil, País do Futuro* (Brasilien: Ein Land der Zukunft). O autor via possibilidades infinitas de o Brasil se desenvolver econômica e socialmente. Mas o tema central do livro é outro, segundo o próprio autor: o da possibilidade de um país se desenvolver sem guerras. A obra foi um sucesso de vendagem, mas a crítica o recebeu de modo bastante negativo, por o livro ser ufanista e elogiativo demais, para um país que se achava sob uma ditadura. Amargurado com o andamento da guerra na Europa, a solidão do exílio e a decepção com as críticas que recebera de que ele simpatizava com a ditadura de Getúlio Vargas, ele e sua esposa, Lotte, suicidaram-se em Petrópolis em 22 de fevereiro de 1942.

⁴ Lúcio Costa foi arquiteto, urbanista e professor da Escola Nacional de Belas Artes. Pioneiro da arquitetura modernista no Brasil, apesar de praticar uma arquitetura neoclássica durante seus primeiros anos de ofício, rompeu com essa formação historicista e passou a receber influências da obra do arquiteto franco-suíço Le Corbusier. Ficou conhecido mundialmente pelo projeto do Plano Piloto de Brasília. Foi professor de Oscar Niemeyer, arquiteto com quem projetou a cidade de Brasília. Niemeyer ficou conhecido mundialmente pela sua exploração das possibilidades construtivas do concreto armado, formando uma arquitetura autoral e expoente do final do século XX e início do século XIX. Le Corbusier teve grande influência para a formação da geração

através das bases da arquitetura moderna difundidas por Le Corbusier, o ideal de que a modernidade é um dos pré-requisitos para se alcançar um status de desenvolvimento, de um futuro utópico e materialista. No Brasil, o Estado teve papel importante no processo de afirmação da arquitetura moderna brasileira, enquanto patrocinador de obras que buscaram no movimento modernista os símbolos de modernidade e progresso.

Brasília, símbolo da ideologia nacional capitalista, insinuava a modernidade da nação, seu desenvolvimento econômico e progressista, sua estabilidade e ordem social, e na qual não haveria pobreza e habitações precárias. Lúcio Costa estava desenhando uma nova capital que deveria estar à frente de um novo Brasil, mas ele não poderia transformar sozinho a sociedade e eliminar possíveis diferenças sociais (ALVES, 2005 p. 130).

A cidade de Brasília se formou em torno de duas linhas onde se constituíam os núcleos imaginados por Lúcio Costa, que foram apresentadas ao Concurso Nacional do Plano Piloto, organizado por Oscar Niemeyer para a construção da nova cidade. Niemeyer, foi convidado pelo presidente Juscelino Kubitschek a planejar Brasília e foi o responsável pela elaboração dos prédios cívicos que compunham a nova capital, como o Palácio da Alvorada, o Palácio do Planalto, o Congresso Nacional os prédios dos ministérios e a Catedral, onde imprimiu sua marca através dos elementos curvos e de linhas geométricas de vários prédios que projetou. Através deles é possível observar a grandiosidade dos elementos arquitetônicos em meio ao grande campo aberto que é o planalto central do país, como numa grande galeria a céu aberto.

Brasília cumpre o seu papel primeiro, de ser o centro do poder político do país, sem deixar de cumprir o papel artístico de grande obra de arte, partindo do pressuposto apresentado por Lara Moreira Alves (2005),

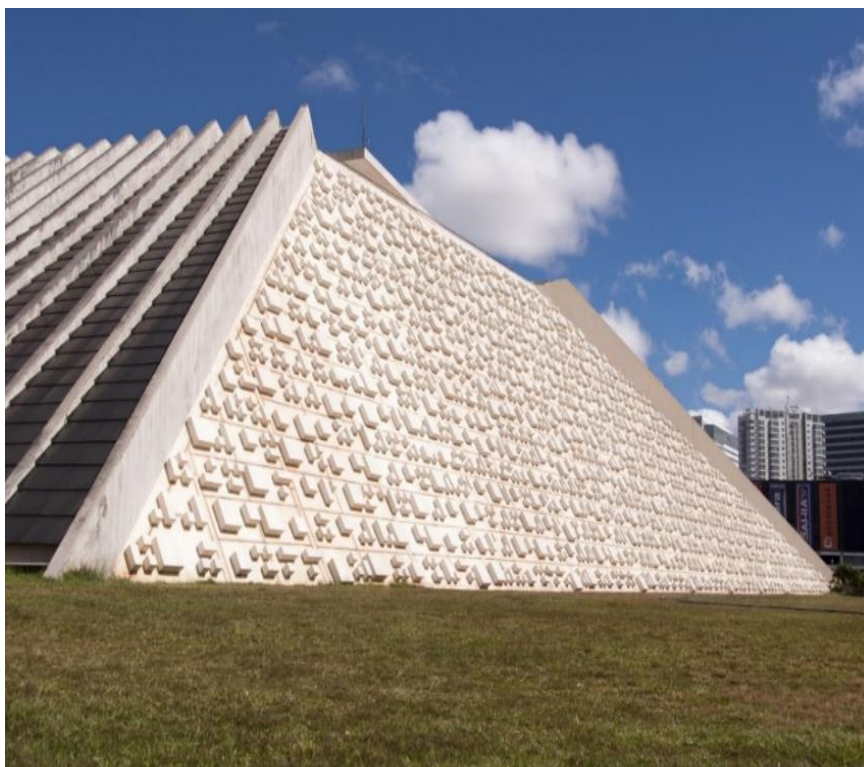
Ela foi concebida para ser, na essência, uma obra de arte coletiva em pleno planalto central... seu projeto instaurou no país uma nova perspectiva de crescimento econômico, por conter uma vontade criadora, de ordem e de construção, capazes de erguer, em meio à crise de inflação, num ambiente nacional vivo e contraditório, um belo padrão de cultura, de civilização e de arte do século XX (ALVES, 2005, p. 128).

Além dos próprios prédios serem apresentados como uma obra de arte em si, a construção da nova capital contou com contribuições de diversos artistas para a complementaridade de várias das construções citadas. Um dos artistas que, junto com os

arquitetos, imprimiu sua marca em Brasília foi Athos Bulcão⁵ e seus painéis com a utilização de diversos materiais como concreto e madeira, mas que tem seu grande destaque na azulejaria.

Alguns desses prédios e elementos utilizados na construção da cidade de Brasília são apresentados ao espectador em cenas do filme, como é o caso da parede externa do Teatro Nacional Cláudio Santoro, com seus cubos tridimensionais, obra de Bulcão, que é apresentado como pano de fundo da cena onde o personagem principal caminha com um pedaço de madeira como se estivesse preso a uma cruz.

FIGURA 18: Teatro Nacional Cláudio Santoro



Fonte: Foto retirada internet. Disponível em <http://partiubrasilia.com.br/brasilia-um-museu-ceu-aberto/>

⁵ Nascido no Rio de Janeiro, Athos Bulcão chegou a cursar medicina até terceiro ano para só então se decidir pelas artes plásticas. Aos 21 anos, por intermédio de amigos, foi apresentado a Candido Portinari, com quem trabalhou como assistente no Mural de São Francisco de Assis na Pampulha - MG, obra de Oscar Niemeyer. Foi com Portinari que aprendeu lições importantes sobre desenhos e cores, além de conceitos sobre a prática artística. Com o início da construção de Brasília, Niemeyer o convidou para colaborar na integração de obras de arte e arquitetura. Instalado na nova cidade, Bulcão construiu uma trajetória artística especialmente consagrada ao público em geral, como os murais de azulejos entre edifícios residenciais e também em residências, além de inúmeras intervenções artísticas nos prédios monumentais.

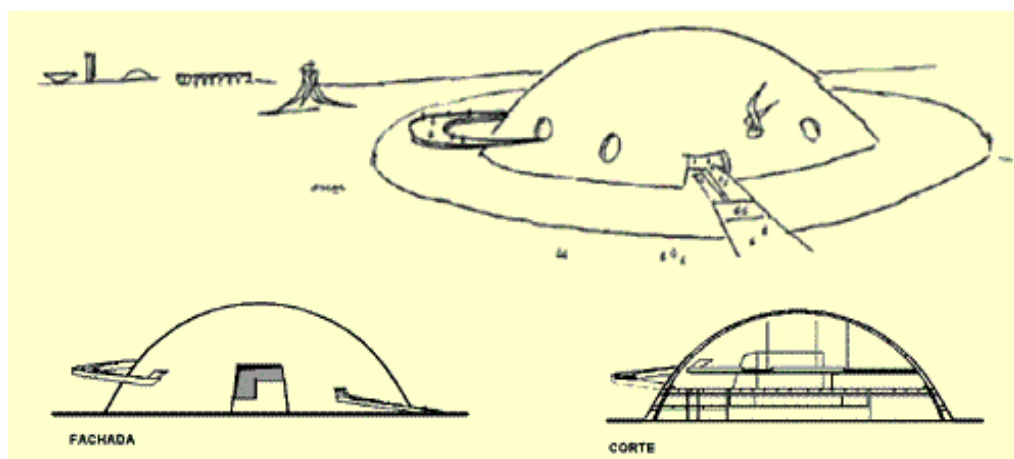
FIGURA 19: Cena do personagem “Ele” carregando madeira que simboliza a cruz



Fonte: Frame retirado do trailer do Filme Deserto Azul

E o caso do Museu Nacional Honestino Guimarães, uma obra de Niemeyer que integra o Conjunto Cultural da República, que foi pensado por Lúcio Costa ainda na década de 1950, para abrigar vários equipamentos culturais, mas que só teve sua construção iniciada em 1999, sendo inaugurado no ano de 2006. Na cena do filme, o personagem principal caminha, ao lado de outro homem, pela grande rampa curva que contorna o prédio. A paisagem é constituída também com outros efeitos de computação gráfica, para a criação de elementos como outros prédios e transportes voadores.

FIGURA 20: Croqui do Museu Nacional Honestino Guimarães, por Oscar Niemeyer



Fonte: Imagem retirada internet. Disponível em <http://doc.brazilia.jor.br/Centro/CCR-Museu.shtml>

FIGURA 21: Museu Nacional Honestino Guimarães



Fonte: Foto retirada da internet. Disponível em <http://www.fragatasurprise.com/2016/02/atracoes-Brasilia.html>

FIGURA 22: Museu Nacional Honestino Guimarães transformado em paisagem futurista através da inserção de elementos gráficos



Fonte: Frame retirado do Filme Deserto Azul

Outro aspecto observado dentro da proposta cenográfica do filme é a composição das cenas através da interação dos personagens do filme com as obras-instalações que foram montadas na exposição “*Deserto Azul Open Studio*”.

Apesar da pesquisa não focar no processo de recepção, ou no papel do espectador, notamos que pelo fato do filme se amparar também em obras de artes na composição da sua arquitetura fílmica, algumas delas interativas e vídeo instalações, que buscam criar sentidos e questionamentos através do contato com o público espectador, é preciso compreender como e se essas obras transferem seus significados para o filme, na busca dessa visão futurista.

A atual aproximação entre cinema e artes faz com que se estabeleça uma arte dos dispositivos sob diferentes lógicas, como mecanismos de resistências, de novas subjetividades e experiências inéditas. As instalações se tornam o modo privilegiado para apresentação de trabalhos de um cinema de dispositivo incorporado às artes plásticas. Elas se apresentam como um espaço de pesquisa onde as experiências do espectador respondem à dos artistas, onde a representação pode ser testada em todos os seus estados e limites e onde o dispositivo se revela como o modo de concepção de tais obras (PARENTE, 2009, p. 37).

Desta forma, observamos que a interação com a obra de arte é demonstrada no filme pela interação dos personagens com a obra de arte durante o processo fílmico. Mas é preciso entender que diferente do espectador real, que visita uma instalação, o que vivenciamos é guiado pelo olhar do diretor. No filme a obra de arte passa a ser pano de fundo do produto e não o produto principal, como se deu durante a realização da exposição. De acordo com Ismail Xavier (2003), é preciso atentar para a mediação que ocorre no cinema, pois a imagem que o espectador recebe compõe um mundo filtrado por um olhar exterior a ele, ou seja, o olhar do diretor, que organiza a aparência das coisas, estabelecendo uma ponte, mas também se interpondo entre ele e o mundo. Partindo desse pressuposto, temos uma realidade na qual o filme se apropria da obra de arte na composição cinematográfica para a sua narrativa fílmica, sendo posto como mediador entre o espectador e a obra em si. Isto é, não permitindo ao espectador experienciar a obra como um todo: sua recepção ao espaço e ao tempo, sua iluminação, som, montagem e ainda sua relação com os outros objetos expostos, mas conduzindo-o através do olhar da câmera.

4 O FUTURO SE CONSTRÓI DO QUE SE VÊ

O desejo de representar o mundo antes retratado nos quadros e nas fotografias, ambos de forma estática, criou movimento e aumentou o potencial de realidade das imagens. Desde o início do cinema os filmes buscam retratar aquilo que para nós é real, o que vivenciamos e o que observamos no mundo. Antigamente, a ilusão do movimento convencia o público da veracidade do fato, no entanto, atualmente, os espectadores têm consciência que as imagens cinematográficas são representações, ou seja, não se configuram como realidade concreta e que muitas vezes são manipuladas por seus realizadores (ALLON, 2016, p.48). Allon pontua ainda que:

Mesmo que vinculado ao real, o espaço fílmico está sujeito, por ser representação, à maneira subjetiva com que cada espectador o percebe, e a própria ilusão de movimento gera uma construção mental distante do espaço real que vivenciamos fora da tela.

Aumont (2013) define que a imagem é primeiro que tudo uma vista, no sentido primordial do termo. Já Kendall L. Walton (2005) afirma que quase todos os filmes são representações visuais ou representações que afiguram imagens do mundo real. Isto é, em um contexto narrativo, as imagens que compõem a arquitetura fílmica partem de uma representação visual que afigura com a realidade.

Para Helena Pires (2010) a emancipação da paisagem, em termos de representação artística visual nasce com a invenção da perspectiva, fazendo com que ela passe a emprestar coordenadas espaciais à narrativa e então constituir objeto de representação. Por sua vez, Allon (2016) aponta que desde os primórdios as paisagens naturais e as cidades representadas já se incorporavam ao movimento, à narrativa e aos trabalhos visuais aprofundados pelo cinema em busca do “realismo”.

Figurando num sistema de representação, o cinema se vale de diversos recursos técnicos para sublinhar a realidade representada: jogos de luz, sombra e penumbra, uso de cores ou de preto e branco, enquadramentos, ângulos de câmera e uma série de outros artifícios que foram sendo incorporados ao seu repertório no processo de sua história (ALLON, 2016, p.48).

Nessa busca pelo realismo, como podemos “representar” um lugar que seria um futuro que ainda não vivenciamos e transformá-lo em algo crível para o espectador? Para Elisabete Rodrigues dos Reis (2016), cada representação da cidade pelo cinema, seja ela uma cidade real ou um cenário, a representação do passado ou do futuro utópico, seja uma visão otimista ou pessimista, é sempre um comentário sobre o presente também.

E uma das grandes percepções que podemos desenvolver enquanto espectador para tornar essa sensação de assistir o real é a nossa noção de espaço visual, aquela que empregamos todos os dias ao nos deslocarmos e ao nos encontrarmos em diversos ambientes, internos ou externos, amplos ou claustrofóbicos. Tal noção de espacialidade nos remete a sensação possível para identificarmos os ambientes. O cineasta russo Sergei Eisenstein, em 1937, publicou um artigo que refletia sobre a arquitetura do filme preocupando-se com o espaço, buscando encontrar uma ligação entre a forma fílmica e a arquitetônica.

Analizando como o espaço fílmico e o espaço arquitetônico constituem uma experiência espacial para o espectador, ele desenvolveu uma teoria que interliga o filme à arquitetura por meio de conceitos de mobilidade e imobilidade. Partindo do princípio de que existe uma “dinâmica da mobilidade” envolvida tanto na experiência fílmica quanto na arquitetônica, Eisenstein destacou um tipo de mobilidade comum a ambas: a mobilidade visual. Essa mobilidade diz respeito ao que Eisenstein denomina de “passagem” – aquele elemento “perceptual” que permite atravessar múltiplos espaços e tempos através da percepção visual da imagem do real e da imagem fílmica (COSTA, 2011, p. 161).

Essa questão da espacialidade foi bem absorvida tanto pela arquitetura quanto pelo cinema, não é à toa que vários arquitetos são responsáveis por cenários, assim como suas construções também serviram de inspiração para fortalecer a narrativa dos filmes.

Foram influências como as obras de Le Corbusier, Mies Van der Roche e Frank Lloyd Wright assim como o trabalho desenvolvido na Bahaus que foram servindo de inspiração à criação de cenários dos grandes estúdios cinema cinematográficos que nesse sentido foram sendo formados com ênfase na experimentação da arquitetura moderna. Esta busca experimental foi relevante para alguns filmes de ficção nos quais o cenário se mostrou como parte integrante na narrativa; a arquitetura virou protagonista e os temas que surgiram perante o movimento moderno e pós-moderno, foram alvo da ficção (AFONSO; ELOY, 2014, p. 168).

4.1 Construção de espaços em *Deserto Azul*

Para compreendermos como o filme *Deserto Azul* constrói sua paisagem futurista é necessário partimos dos pontos apresentados pelo diretor através do espaço geográfico e da obra de arte.

Para Jacques Aumont (2013), não existe qualquer método universal de análise de filme, sendo assim possível uma variação nas formas de análise. No entanto, Manuela Penafria (2009) afirma que para analisarmos um filme é necessário decompor, descrever, para possibilitar a compreensão e interpretação de como as partes desse filme se relacionam.

No filme dois tipos de espaços são utilizados na construção de futuro: internos e externos. Os ambientes internos são compostos pelas obras selecionadas na curadoria do *Deserto Azul Open Studio*. Como já mencionamos, tais obras foram selecionadas especialmente para compor o espaço cenográfico do filme, dentro do espaço interno do

CCBB. Já os ambientes externos são compostos pela paisagem arquitetônica da cidade de Brasília e a paisagem natural do Deserto do Atacama. A divisão da análise em dois tipos de espaço irá nos permitir observar como cada um desses espaços foi organizado através dos elementos utilizados para criar a ideia de futuro. A partir dessa divisão, observaremos cada grupo de imagem separadamente levando em consideração os aspectos que os interligam no filme.

Nas paisagens urbanas, atentaremos para a forma de utilização de traços da arquitetura característica dos prédios monumentais de Brasília para criar uma estrutura arquitetônica futurista. Já nas paisagens naturais do Atacama, buscaremos notar a sua utilização para gerar uma ideia de “lugar transcendental”.

E para que seja realizada essa análise de forma concreta, Penafria (2009) sugere que a análise seja feita por objetivos, como o de determinar a que gênero ele pertence, e também que a análise seja detalhada sobre alguns planos do filme, tendo em conta os objetivos estabelecidos. No nosso caso, pretendemos estabelecer o elo entre os elementos arquitetônicos, obras de arte e paisagens na composição do filme.

Associada a essa dinâmica, outros elementos são constitutivos para a composição fílmica e serão abordados aqui, como a questão do enquadramento, cor e o som, que desempenham um papel fundamental no filme.

4.2 Conhecendo o Deserto Azul

As paisagens representadas na obra através de imagens do deserto e também da cidade de Brasília são apresentadas ao espectador de maneiras diferentes. Enquanto a cidade é transformada a partir de várias intervenções gráficas, a imagem do deserto aparece quase todo o tempo como uma grande pintura, com movimento apenas pela utilização de recursos como a *panorâmica* ou de *time lapse*.

O cinema só indiretamente é herdeiro da pintura, e por isso essas abordagens analíticas apenas pela sua inspiração geral nos podem ser úteis (haveria aliás um interessante paralelismo a observar entre a análise do filme e a análise da pintura nas décadas mais recentes, com tentativas de “semiologização” da análise pictórica que não deixam de corroborar alguns dos problemas da significação no cinema). (AUMONT, 2013, p.155-156)

A sensação apresentada em *Deserto Azul*, hora com a amplitude e a clareza recorrente no deserto, hora com a perspectiva repleta de luzes, mas obscura, dos ambientes montados a partir das obras da exposição, reflete um pouco a preocupação na proposta

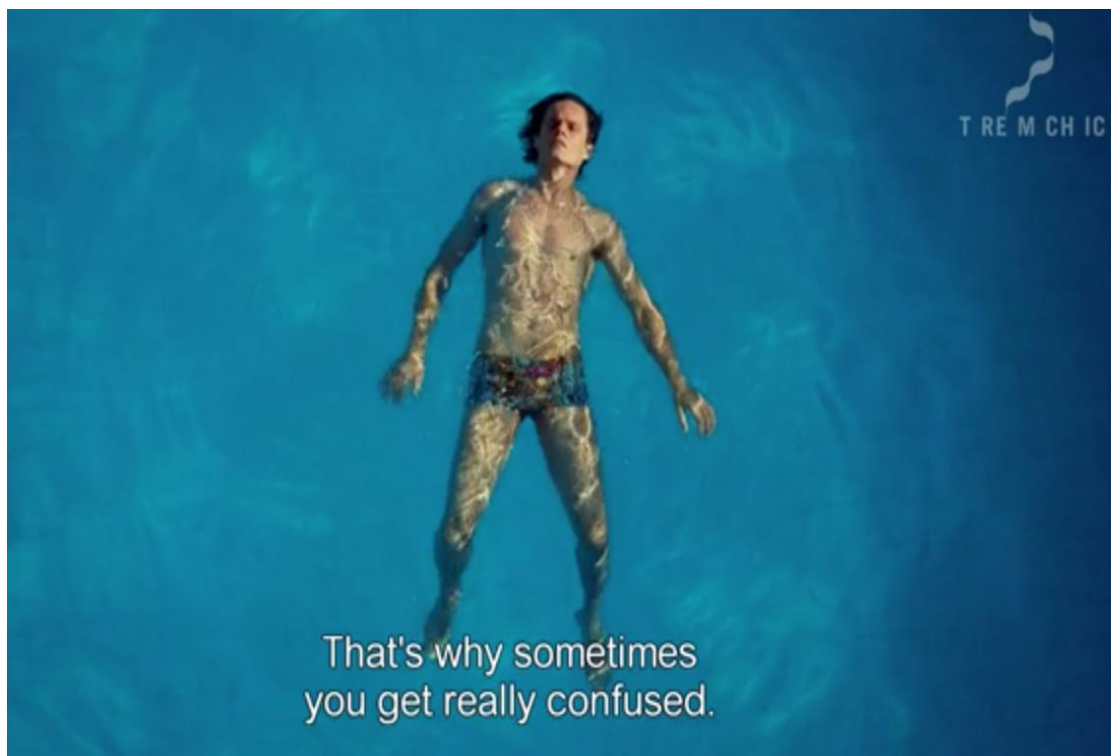
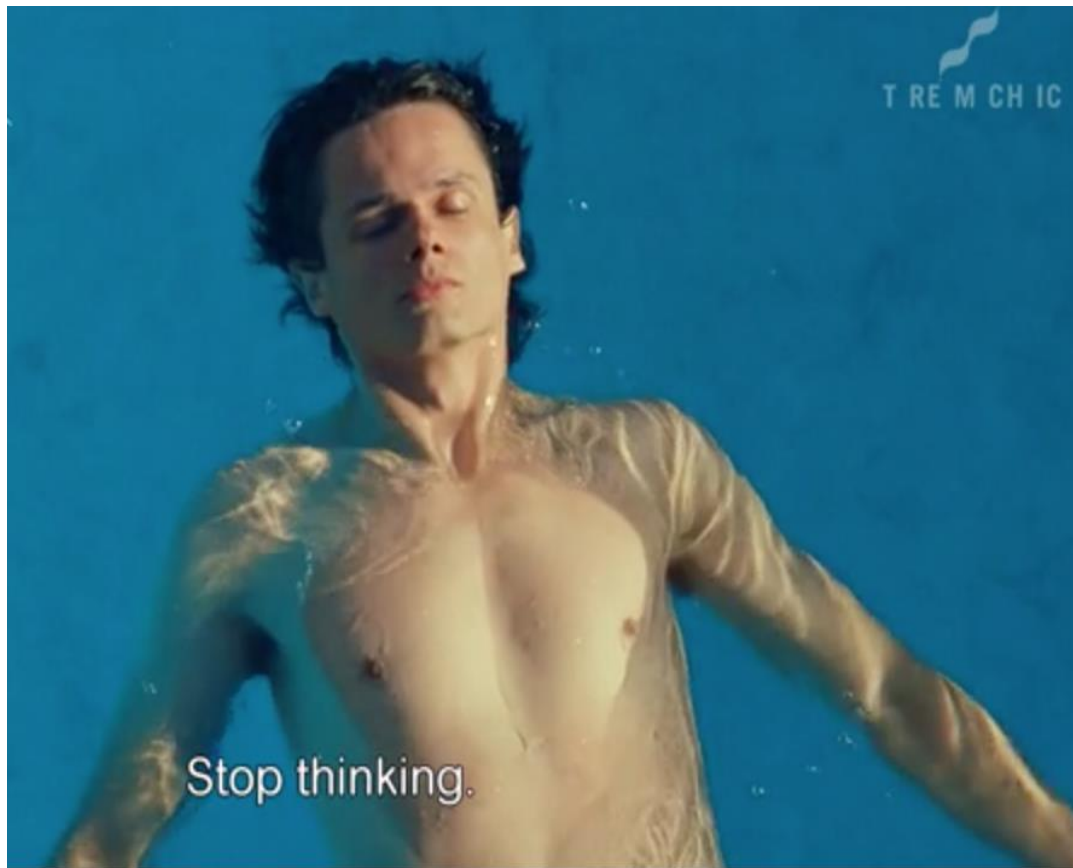
identitária do que Santos busca demonstrar como seria esse lugar do futuro, como se dão as relações espaciais e pessoais.

O filme se inicia com uma tela escura, com um breve som metálico, que logo é substituído por um uivo e depois um som de algum objeto caindo. Surge a imagem do céu, à noite, com duas luas. Uma *voz over* masculina, que parece ser do personagem, inicia falando sobre a lua e cita pontos de paisagens urbanas bastante conhecidas: o Cristo Redentor, no Rio de Janeiro, e a Estátua da Liberdade, em Nova York, já perfazendo uma ligação com a arquitetura das grandes cidades. Pontua também sobre suas dúvidas, pensamentos, inconstância. Surgem as imagens de mudança no céu, nuvens passando e as imagens do deserto com a *voz over* alternada com sons instrumentais, seguida de um som de respiração ofegante e de imagens de passos na areia. A partir daí, é mostrado um homem, de costas, vestido de branco e andando pela areia do deserto.

Subitamente, a tela é tomada por um azul intenso, o ruído é mais denso, como se estivéssemos sob a água. Percebe-se ser uma piscina através da imagem de azulejos à direita e, logo depois, quando um homem pula na água. A mudança de cenas tão divergentes da areia seca do deserto e do sol escaldante que aparece, da cor terrosa e da dificuldade do movimento do personagem pela areia, para um azul calmante, úmido, com movimentos do personagem que parece deslizar na água. Mostrando, dessa forma, as divergências que Santos aborda ao longo do filme.

A cena da piscina aparece mais quatro vezes ao longo do filme e é utilizada como uma transição entre as imagens do deserto e as imagens de ambientes internos. O personagem sempre é mostrando caindo na água, às vezes nadando, em outro momento aparece em posição fetal, mas são predominantes as cenas dele flutuando, com um aspecto sereno, enquanto a voz continua ativa. O personagem se apresenta e segue fazendo questionamentos e pedindo para parar de pensar. O diretor se utiliza de diferentes enquadramentos, indo do ângulo mais fechado, mostrando apenas parte do corpo, até o ângulo mais aberto, mostrando o corpo por inteiro, cercado de água azul. Entre as cinco sequências que aparecem no filme, apenas uma dessas cenas não faz a transição do ambiente interno para o externo, especificamente, o deserto. E outra em que uma nova voz masculina aparece e acontece um diálogo entre as duas *vozes over*.

FIGURA 23: Sequência imagens personagem “Ele” na piscina





Fonte: Frames retirados do Filme Deserto Azul

Em outro momento, Santos utiliza-se não mais da transição abrupta da água para a areia, mas funde a imagem do personagem boiando com a imagem do deserto, fazendo-o flutuar num céu translúcido.

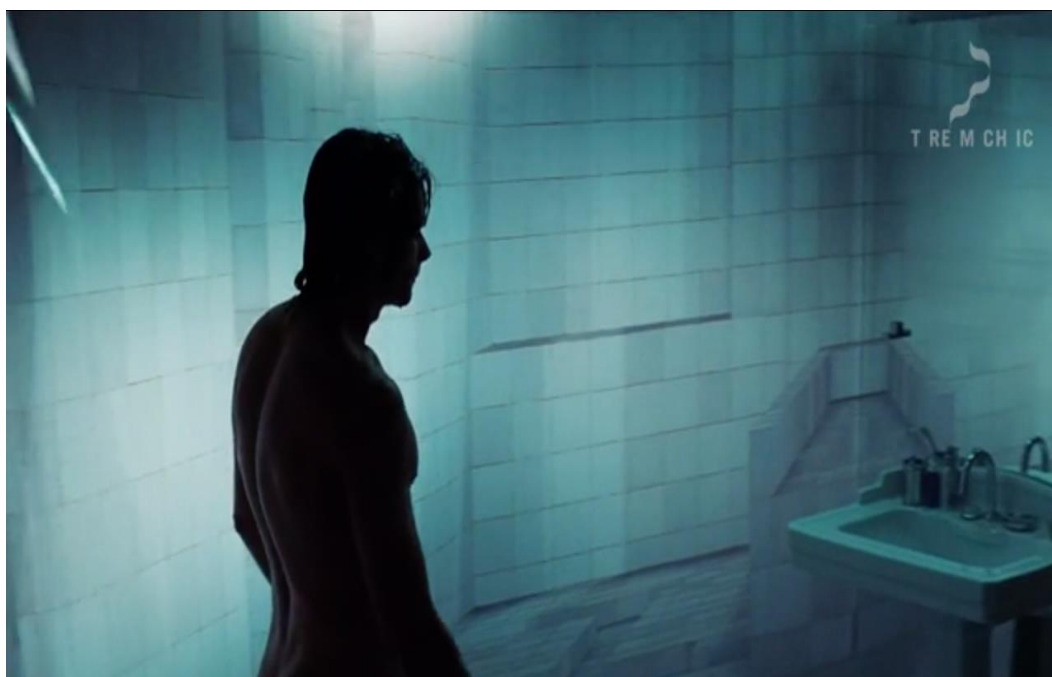
FIGURA 24: Fusão de imagens entre a piscina e o deserto



Fonte: Frame retirado do Filme Deserto Azul

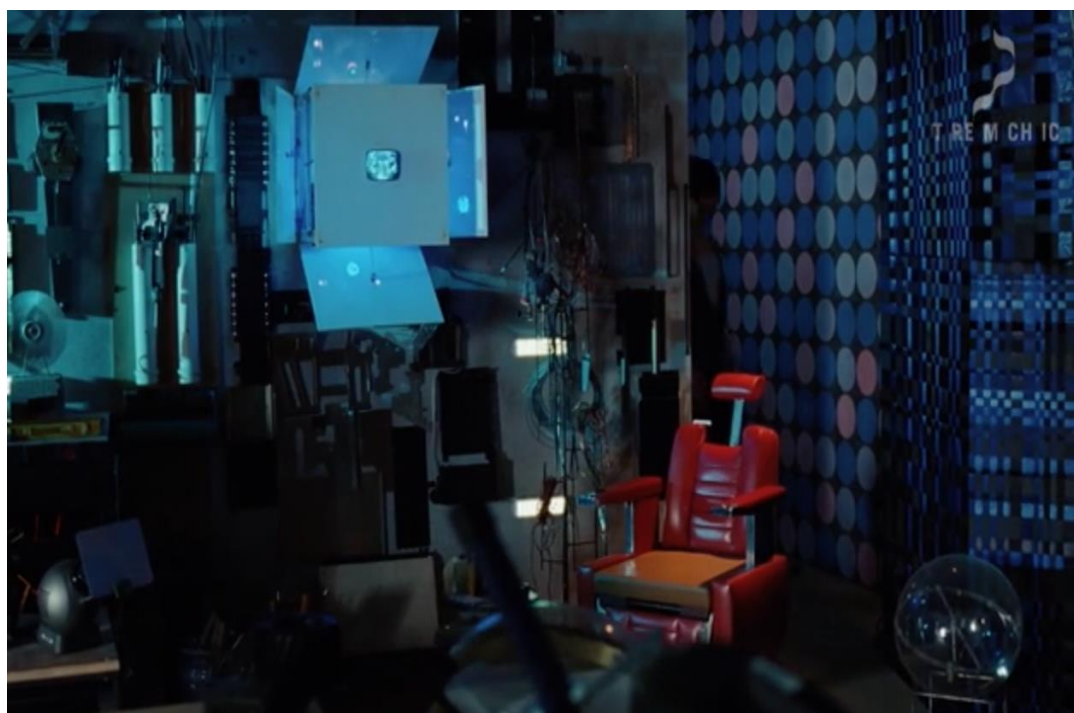
Os ambientes ditos internos se assemelham ao modo de vida ao qual estamos acostumados: casa, banheiro, academia, espaço para festas, transportes públicos, espaços de socialização. Todos são retratados com uma iluminação característica, luz artificial, sempre retratada como noite. Há sempre uma luz em movimento.

FIGURA 25: Cena do personagem no banheiro



Fonte: Frame retirado do Filme Deserto Azul

FIGURA 26: Cena de casa do personagem



Fonte: Frame retirado do Filme Deserto Azul

FIGURA 27: Cena de Smokebar

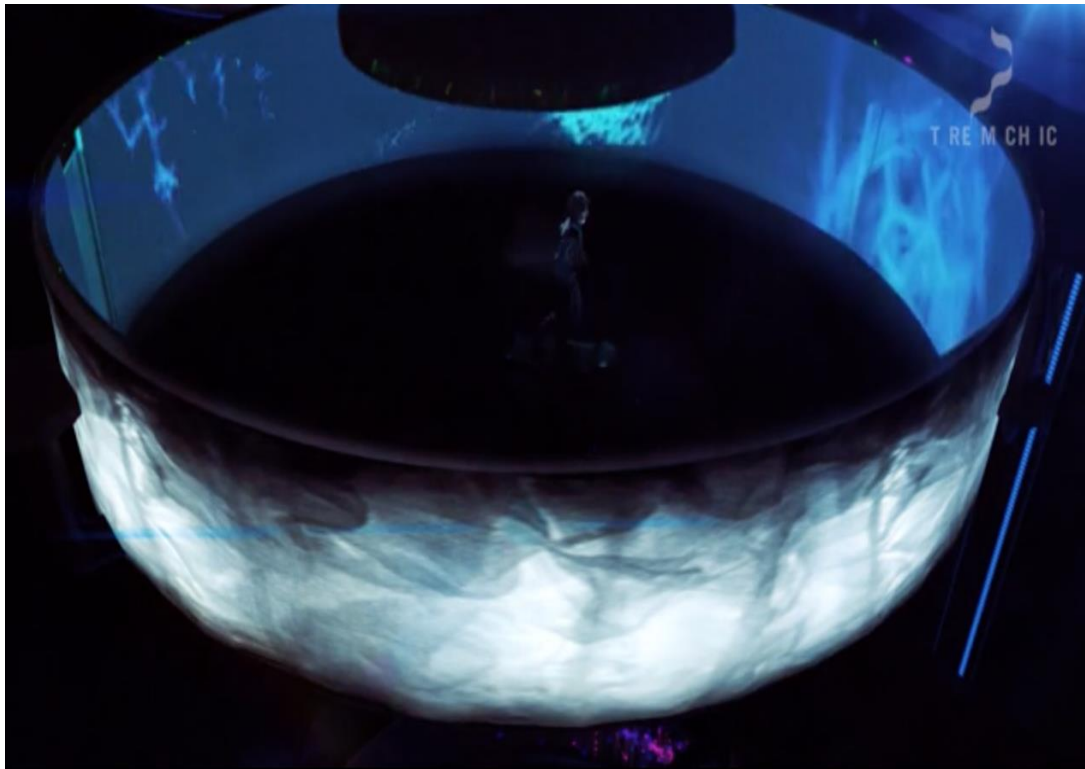


Fonte: Frame retirado do Filme Deserto Azul

É importante observar que, mesmo querendo criar a sensação de futuro, o diretor investe em elementos *retrô* no mobiliário em cena. O banheiro traz uma pia de coluna, com linhas antigas e coloração azul em tom pastel. A obra de Adriana Varejão, que faz as vezes de parede, nos remete ao mais tradicional dos revestimentos utilizados em banheiros. Na casa do personagem, os painéis de Janaina Melo, em tons de azul, contrastam com a cadeira estilo barbeiro, vermelha, que serve de poltrona para o personagem. No *Smoke Bar* de Santos, cadeiras e mesa em estilo mais antigo vão na contramão do painel com projeção de fumaça em movimento, mas sem a fumaça de verdade, que nos faz lembrar das tradicionais cenas de filmes de mafiosos e jogadores traçando os seus planos. Essa cena nos mostra a despedida do personagem e seu amigo, numa conversa breve, sem demonstrações acaloradas de afeto, sem toque, sem sequer um aperto de mão, que nos chama atenção para a questão do outro, do eu, do ego, ponto que o diretor ressalta no filme, principalmente nos diálogos.

No tocante a questão dos personagens em interação com as instalações dos artistas convidados, expostas na “*Deserto Azul Open Studio*”, vemos a academia sendo utilizada pelo personagem em momento de conversa com o amigo, enquanto ele corre no que parece ser uma esteira. As imagens e os sons vão se modificando nas projeções. Na festa, no momento em que os dois personagens estão utilizando a instalação Casa de Vitaminas de Nydia Negromonte para se servirem, é quando “Ele” conhece “Alma”. E logo depois, ela desaparece através da *The Mixer*, numa referência ao tipo de arte que ele apresenta, a criação de ilusão de ótica, fazendo a gente pensar se ela, a “Alma”, também existia.

FIGURA 28: Sequência cenas na academia



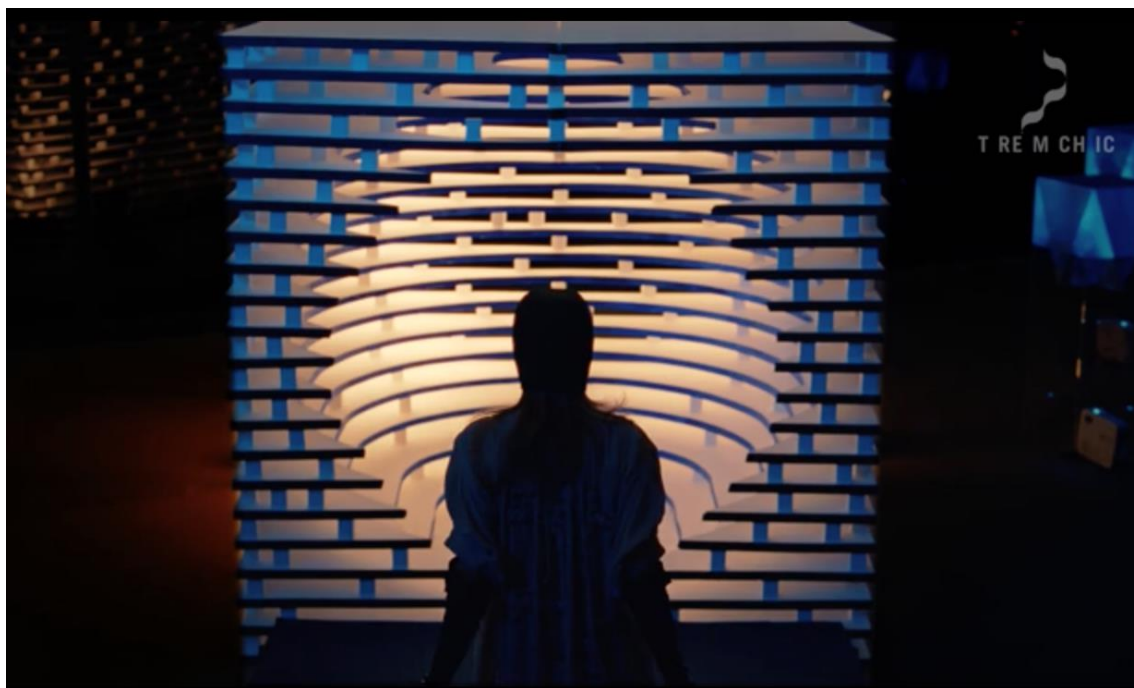
Fonte: Frames retirados do Filme Deserto Azul

FIGURA 29: Cena do bar/festa



Fonte: Frame retirado do Filme Deserto Azul

FIGURA 30: Cena em que “Alma” desaparece



Fonte: Frame retirado do Filme Deserto Azul

A sequência final das imagens em ambientes internos traz o que parece ser o momento tão esperado por “Ele”, o momento da transcendência. Ele aparece deitado, conectado em diversos cabos, com uma árvore acima da sua cabeça, obra de Rita Myers. Uma referência à vida, à criação, às conexões que nos mantem ligados ao mundo. É o momento em que ele

encontra o outro, que é ele, e que possuem a mesma “Alma”, e de onde ele pode rever e ouvir aquilo que não percebeu.

FIGURA 31: Sequência cenas da transcendência



Em contraponto ao ambiente “expositivo”, o ambiente deserto é apresentado como um espaço de reflexão. Suas paisagens pictóricas remetem o personagem ao pensamento e o caminho em busca da transcendência. Costa (2011) pontua que o cinema com sua linguagem

visual e auditiva e sua ideologia de captação-projeção de imagens é tributária da tradição pictórica renascentista (COSTA, 2011, p. 46).

O ambiente mostrado em grandes panorâmicas ou em imagens “paradas” e a luz característica e mais natural do deserto ajudam nessa leitura. Jacques Aumont classifica as funções da luz na representação como simbólica, dramática e atmosférica, essa última definida por ele como mais facilmente compreensível por se utilizar de uma iluminação a um só tempo para banhar o quadro de uma luz que levará a apreciação do conjunto do quadro (AUMONT, 2011, p. 175).

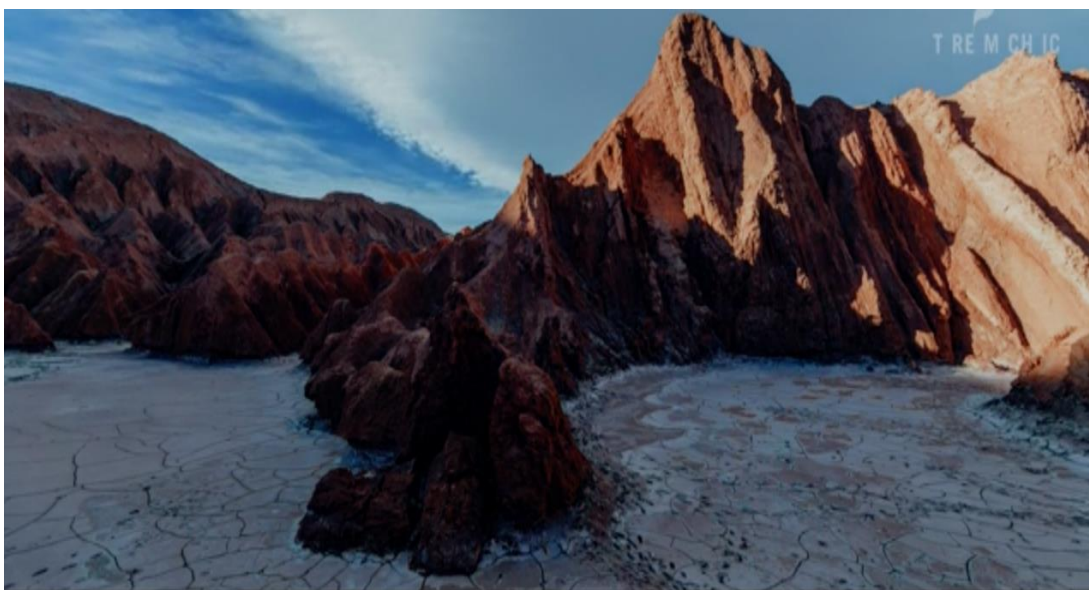
O efeito atmosférico é o mais banal, talvez, para nós, dos efeitos da luz: o cartão-postal, estampas, a televisão hoje, todos os meios mais maciços de reprodução e representação se apoderam dele à porfia. Assim que o retoma nessa banalidade, o cinema dir-se-ia, o empobrece mais, faz dele um efeito barato. No entanto, foi também através desse efeito que passou, indiscutivelmente, um dos empréstimos mais conscientes tomados pelo cinema à pintura (AUMONT, 2011, p. 175).

Esse efeito pintura é abordado também por Angélica de Moraes (2006) como um dos avanços no meio das artes visuais em contraponto ao que muitos acreditam, que a pintura não tem espaço no mundo contemporâneo. Para a autora, o que acontece é um deslocamento de meio, constituindo-se como um rico acervo de conceitos que passou a ser exercitado e expandido em outros materiais e processos (MORAES, 2006, p. 373).

Vê-se, logo no início do filme, uma série de imagens apenas do deserto e suas nuances de cores que mudam ao longo do dia, bem como as suas texturas, às vezes rugosas, às vezes planas, com a impressão do vazio. O som é sempre instrumental, sem as já conhecidas batidas eletrônicas que ouvimos durante boa parte do filme. Esse mesmo tipo de sequência se repete no final do filme, quando o personagem “Ele” já encontrou a sua tão buscada transcendência após sua passagem pelo deserto, mantendo, assim, uma unidade de começo e fim do filme.

FIGURA 32: Sequências iniciais com imagens do deserto

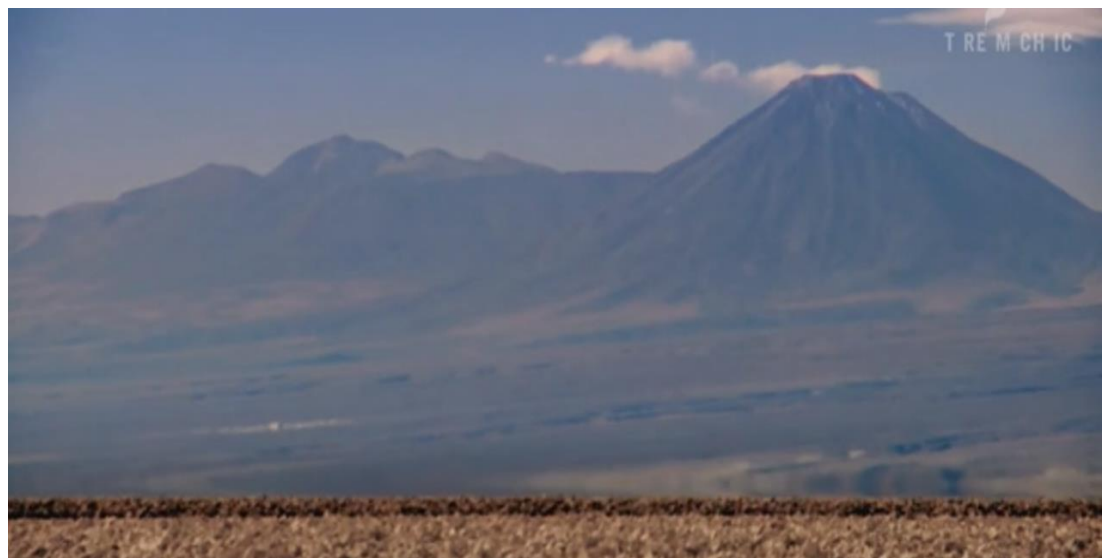
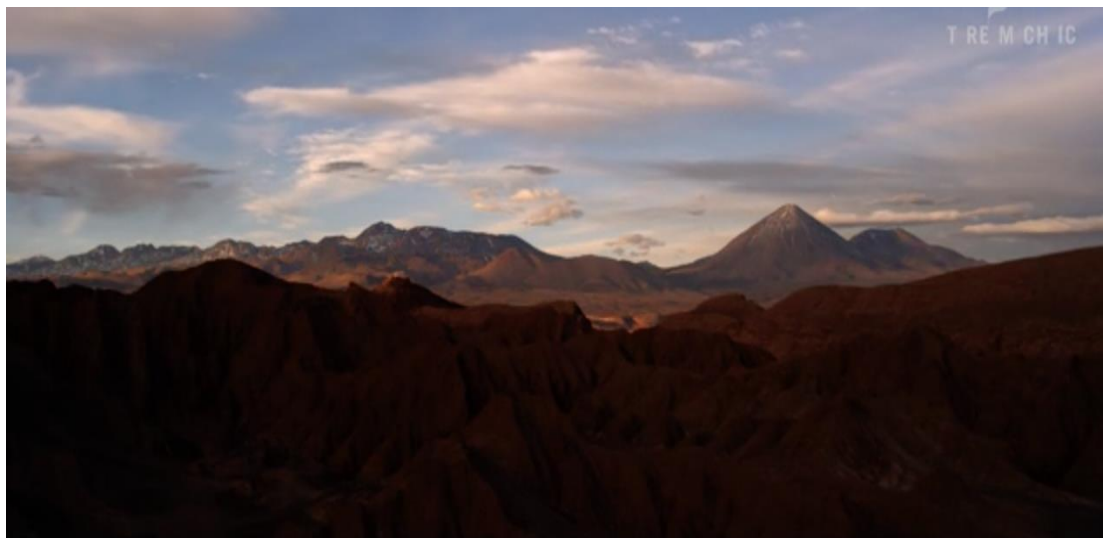


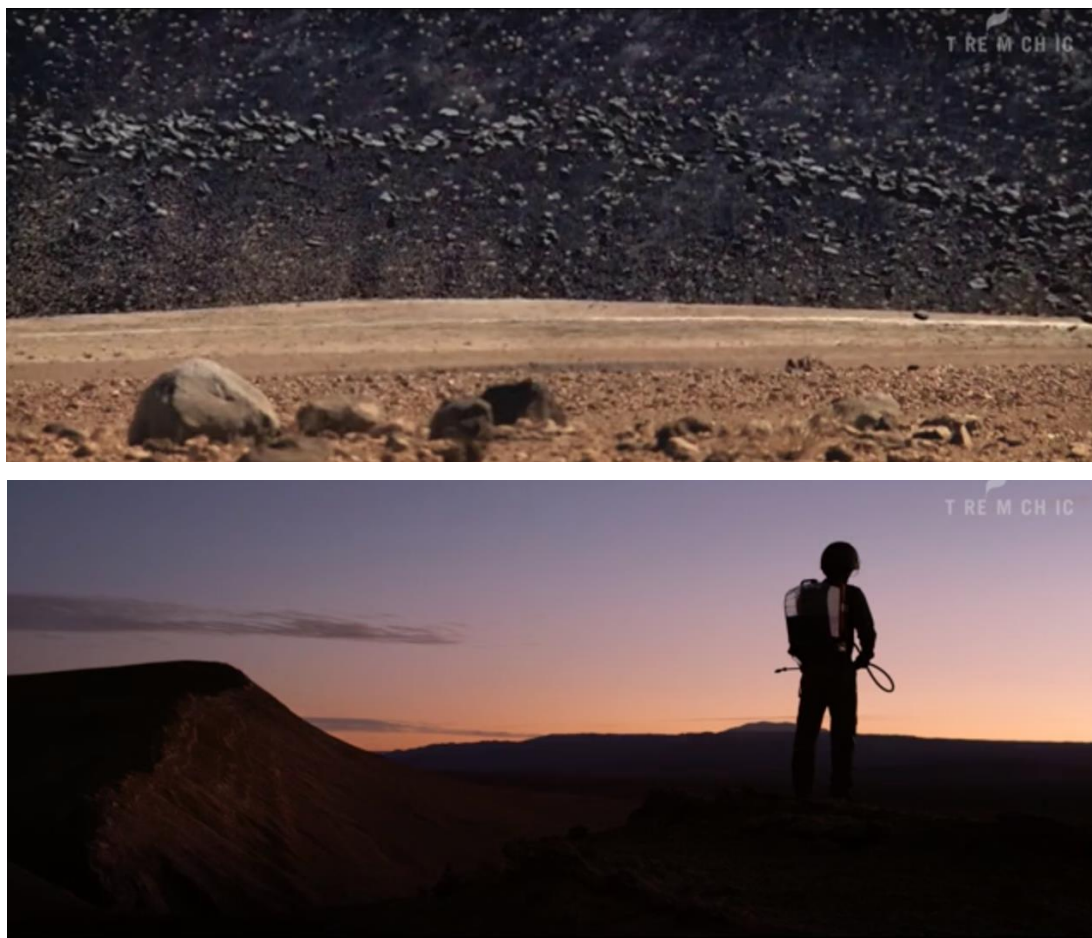




Fonte: Frames retirados do Filme Deserto Azul

FIGURA 33: Sequência finais com imagens do deserto





Fonte: Frames retirados do Filme Deserto Azul

A cidade de Brasília, mesmo tendo sido citada pelo diretor com uma fonte de inspiração para a criação dessa nova cidade do futuro vislumbrada, e que, assim como o filme dele, é permeada de arte nas suas formas e lugares, aparece em pequenas cenas com algumas alterações videográficas. A mais contundente e que nos faz identificá-la é a cena em que o protagonista caminha com o personagem “amigo” pela rampa curva do Museu Honestino Guimarães, local que fica como referência de academia, internamente. O diretor utiliza o mesmo tipo de sequência realizado na cena da piscina, vai alternando os enquadramentos, iniciando com planos mais fechados até o mais aberto, quando revela o prédio, retornando depois para um mais fechado.

FIGURA 34: Sequência cenas no Museu Honestino Guimarães em Brasília



Fonte: Frames retirados do Filme Deserto Azul

Um aspecto importante a considerar é a utilização da cor azul em vários aspectos da obra, não só no nome, mas em diversos objetos apresentados durante o filme. Em certo momento, o personagem até fala sobre a cor azul do seu computador que deixou no banco azul do transporte. O personagem “Ele”, sempre que está nos ambientes internos, utiliza peças de vestuário ou acessórios com a cor azul, alguns inclusive com referência ao gênero do filme, com a inscrição Sci-Fi, aparecem também o personagem da Disney, Mickey e em outro momento, Jesus Cristo. Enquanto que nas cenas em que ele aparece no deserto, as roupas são claras, o personagem quase que se confunde com a areia. Os símbolos que aparecem são azuis e lembram uma pintura rupestre.

FIGURA 35: Cena do símbolo que aparece num espécie de tablet



Fonte: Frame retirado do Filme Deserto Azul

A música cantada pela artista na festa fala sobre as cores vermelha e azul, chamando atenção para essa outra cor que diversas vezes também aparece em cena, como a roupa da aeromoça, a cadeira que fica na casa do personagem, mochilas e óculos vermelhos que estão entre os figurantes. São cores primárias largamente utilizadas e relacionadas com o bem e mal, paz e conflito.

A ação do personagem que pinta o deserto de azul no filme traz uma referência ao trabalho do artista belga Jean Verame que, na década de 80, com o apoio das Nações Unidas, em uma área na região do deserto do Sul do Sinai, que abrigou várias batalhas, instalou um Monumento da Paz ao tingir numerosos pedregulhos das montanhas de azul - a cor da Paz, após a assinatura do Acordo Egípcio-Israelense de Paz em 1989, depois de várias décadas de conflitos na região.

FIGURA 36: Cena do personagem que pinta o deserto de azul



Fonte: Frame retirado do Filme Deserto Azul

FIGURA 37: Imagem do denominado “deserto azul” no deserto de Sinai



Fonte: <http://sinaitrekkingandsafari.com/main-attractions/high-mountains/blue-desert/>

A utilização de batidas eletrônicas nas cenas que apresentam os ambientes internos é recorrente, assim como faz um contraponto com a música mais suave, instrumental, que são seguidos dos ambientes do deserto. As referências sonoras são bem presente no filme, bem como o silêncio absoluto, apresentado em dois momentos, durante o diálogo entre “Ele e “Alma”, em que eles falam que sobre a necessidade de experimentar o silêncio.

5 O DESERTO AZUL DE CADA UM

Por mais que tentemos especular ou imaginar como será o futuro, nunca saberemos exatamente como ele vai ser. Pensamos em tantas modernidades, objetos voadores, novos meios de se comunicar e de pensar, e Eder Santos tentou, à sua maneira, nos apresentar um novo mundo desconhecido, futurístico, a partir das leituras dele do mundo.

Acredito que Santos, a partir da ótica estabelecida por essa pesquisa, conseguiu apresentar claramente um mundo futuro através dessa construção desencadeada por obras de arte de uma exposição, pela arquitetura e por imagens desérticas espetaculares. Por mais que ele não trabalhe com a linearidade com a qual grande parte dos filmes se apresenta, ele consegue nos colocar diante da busca do personagem percorrendo os espaços, vivenciando-os.

Seu trabalho traz referências icônicas do mundo da arte e da arquitetura, ação corriqueira no mundo do cinema, principalmente em relação às cidades, incansavelmente trabalhadas nas telas para nos referenciar sobre a história que hora será contada. Allon explica que a utilização de símbolos arquitetônicos facilita a leitura por parte do espectador por

terem suas imagens já bem fixadas pela população, sua utilização na configuração do espaço fílmico sintetiza a experiência e facilita a decodificação desse espaço, visto que entre aqueles símbolos e o espectador já existe certa apropriação emotiva. (ALLON, 2016, p. 122)

A partir dos relatos das críticas pesquisadas sobre o trabalho de Santos, o filme nos revela uma relação com diversa das suas realizações. Não só por suas instalações fazerem parte dos cenários utilizados no filme, mas muito pela inquietude apresentada nesses trabalhos que o diretor traz para o espectador tanto em suas obras quanto no filme.

São elementos que sempre possuem o seu tempo, não o tempo que ele acredita ser necessário para sentir, mas o tempo necessário para que cada pessoa possa não só sentir, mas também refletir sobre o tema trabalhado naquela criação, através das nomenclaturas utilizadas em sua obra ou das imagens e mensagens que o autor deseja traduzir através delas.

Em *Deserto Azul*, Santos apresenta não apenas esteticamente essas questões através das imagens e de sua dicotomia apresentada nos movimentos de câmera, em grande parte mais lentos do que o nosso olhar frenético pela tecnologia tem nos condicionado, nas mudanças sonoras apresentadas, em especial, pelo silêncio que se faz em cena, forçando-nos a perceber que não estamos preparados para entender o vazio.

Ele nos brinda ainda, por mais que não tenha sido o foco dessa pesquisa, com diálogos que são pensamentos e que nos leva à reflexão sobre temas como a vida, os símbolos, o amor,

o sentir, o medo, as incertezas, o sofrimento, o discurso vazio e a importância do silêncio e da palavra. Temas vividos desde sempre pela humanidade, mas que diante da vida corrida nossa de dia, agora ou no futuro, mostra como vivemos desinteressados, insatisfeitos e sem iniciativas mesmo para aquilo que dizemos estar buscando. Nos apresenta a necessidade de fazer valer as experiências vividas, o sentir, quando por exemplo, o segundo “Ele” pergunta se ele não viu, e que, se não viu, vai ver de novo.

Allon explica que os filmes, assim como a arquitetura, servem para mostrar, seja sobre o passado ou o futuro, as questões inerentes à vida das sociedades, sua maneira de conviver com os outros e com os seus ambientes.

“Mostrando o caos ou o paraíso, os cineastas podem alterar a sociedade para os caminhos perigosos aos quais ela se direciona ou simplesmente lembrá-la de ideais a serem resgatados, fazendo-a refletir sobre seus próprios valores – e a arquitetura, estando diretamente ligada à evolução da humanidade, serve como pilar para metáforas e antecipações futuristas ou resgates históricos, repensando a sua existência e questionando seus rumos” (ALLON, 2016, p. 122).

Santos mistura elementos atuais como a tecnologia, com preocupações futuras sobre a vida e com arquitetura do passado para nos apresentar um filme que nos mostra que a vida é repleta de complementaridades. Em sua palestra, onde conheci o presente objeto de pesquisa, ele explicou que o grande desafio de cada um é encontrar o seu pintor do deserto e então usufruir do seu *Deserto Azul*.

REFERÊNCIAS

AFONSO, Adriana; ELOY, Sara. **As visões futuristas no cinema: a morfologia da cidade futura nos filmes de Ficção Científica**. In: *arq.urb - Revista eletrônica de arquitetura e urbanismo*, N. 11, P. 166-191, Mestrado em arquitetura e urbanismo. Universidade São Judas Tadeu. São Paulo, SP, primeiro semestre de 2014. Disponível em <http://www.usjt.br/arq.urb/numero-11/12-adriana-afonso.pdf>; acesso em 30/11/2017

ALLON, Fábio. **Arquiteturas fílmicas**, Curitiba, PR, Encrenca, 2016.

ALVES, Lara Moreira. **“A construção de Brasília: uma contradição entre utopia e realidade”**. In: *Revista de História da Arte e Arquitetura*. Programa de Pós-Graduação do Departamento de História, Universidade Estadual de Campinas – Unicamp, 2005. Disponível em <http://cpdoc.fgv.br/sites/default/files/brasil/ arquivos/LaraALVESAconstrucaodeBrasilia.pdf>; acesso em 12/01/2016.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável – Cinema e Pintura**. 2 edição - São Paulo, SP, Cosac & Naify, 2011.

AUMONT, Jacques; MARIE Michael. **A análise do filme**. Lisboa, Portugal, Edições Texto & Grafia, 2013.

COSTA, Maria Helena B. V da. **A cena espetacular: cinema e arquitetura urbana na contemporaneidade**. In: *ArtCultura: Revista de História, Cultura e Arte*. V. 13 N. 23, P. 155-165. Instituto de História e do Programa de Pós-graduação em História. Universidade Federal de Uberlândia – UFU, Uberlândia, MG, jul.–dez. de 2011. Disponível em <http://www.seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/15132>; acesso em 22/12/2017

COSTA, Maria Helena B. V da. **Filme e Geografia – Outras considerações sobre a “realidade” das imagens e dos lugares geográficos**. In: *Revista Espaço e Cultura*. N. 29, P. 43-54, Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ, Jan/Jun de 2011. Disponível em <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/view/3531>; acesso em 22/02/2017

FERREIRA, Glória. **Crítica de arte no Brasil: temáticas contemporâneas**. Rio de Janeiro, RJ, Funarte, 2006. Disponível em: https://monoskop.org/images/1/19/Ferreira_Gloria_org_Critica_de_arte_no_Brasil_Tematicas_contemporaneas.pdf; acesso em 15/02/2018

MARTINS, Alice Fátima. **“Saudades do futuro: o cinema de ficção científica como expressão do imaginário social sobre o devir”**. 292 f. Tese (Doutorado em Sociologia). Universidade de Brasília. Brasília. Distrito Federal, 2004. Disponível em: https://tecnos.cienciassociais.ufg.br/up/410/o/Tese_-_Saudades_do_Futuro_-_Alice.pdf; acesso em 12/01/2016

MORIN, Edgar. **“O cinema ou o homem imaginário”**. *Ensaio de Antropologia*. Antônio Pedro Vasconcelos (trad.), 1970, Lisboa, Moraes Editores.

PARENTE, André; DE CARVALHO, Victa. **Entre cinema e arte contemporânea**. In: *Galáxia, Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica*, N. 17, P. 27-

40, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, SP, junho de 2009. Disponível em <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/2093/1238>; acesso em 15/02/2018

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes – conceitos e metodologia**. Revista Ecrã, paisagem e corpo. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade – CECS. Universidade do Minho. Braga, Portugal. Disponível em http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/cecs_ebooks/article/view/1796/1726 acesso em 05/02/2018

PIRES, Helena. **A paisagem (urbana) no cinema. Um último plano de leitura**. Revista Ecrã, paisagem e corpo. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade – CECS. Universidade do Minho. Braga, Portugal. Disponível em http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/cecs_ebooks/article/view/1796/1726 acesso em 09/10/2017

RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema, volume II**. São Paulo, SP, Editora Senac, 2005.

REIS, Elisabete Rodrigues dos. **Paisagem, imaginários e imageabilidade**. 4º Colóquio Ibero-americano Paisagem e Cultural, Patrimônio e Projeto. Belo Horizonte, MG, 2016. Disponível em: <http://www.forumpatrimonio.com.br/paisagem2016/trabalho/304/paisagem-imaginarios-e-imageabilidade>; acesso em 21/11/2017

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da Criação – Construção da obra de arte**. 2 edição - Vinhedo, SP, Editora Horizonte, 2008.

TEJO, Cristiana (org.). **Curadoria em cinco dimensões – Circuito Sergipe de Curadoria**. Aracaju, SE, Instituto Banese e Museu da Gente Sergipana Gov. Marcelo Déda, 2017.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena – Melodrama, Hollywood, Cinema Novo**, Nelson Rodrigues. São Paulo, SP, Cosac & Naify, 2003.

GLOSSÁRIO

Chroma Key: É uma técnica cujo objetivo é substituir o fundo de uma cena por outra imagem. Para isso, os personagens ou objetos são filmados isoladamente contra fundos iluminados de maneira uniforme. Os fundos são, geralmente, verdes ou azuis. Posteriormente, as imagens são combinadas ou compostas com outra imagem de fundo. A composição digital é o processo de juntar digitalmente essas múltiplas imagens a fim de obter uma imagem final.

Panorâmica: Movimento da câmera sobre seu próprio eixo, para cima, para baixo, para a direita, para a esquerda, ou obliquamente. Alguns livros preferem chamar de panorâmica apenas quando o movimento é no eixo horizontal, e TILT quando é no vertical.

Set: O set de filmagem é um espaço de trabalho fundamental para o filme, é onde, de fato, o filme acontece; onde os equipamentos e cenários são montados; e onde a equipe (operadores de câmera, de áudio, produtores, equipe da arte e do figurino, diretor de fotografia e o diretor) se posiciona para iniciar a gravação.

Time lapse: É uma técnica de fotografia para vídeo. Inicialmente, várias fotografias são capturadas de forma independente e com intervalos de tempo fixos entre um quadro e outro. Após capturar as fotografias, elas são convertidas em frames para o vídeo. São organizadas numa sequência, que exibe 24 ou 30 frames por segundo. A velocidade da reprodução é que gera o efeito de aceleração, criando uma ruptura temporal que representa a passagem de tempo em um curto período, como o pôr do sol em alguns segundos. Quanto maior o número de fotografias e o tempo entre um clique e outro, maior será o tamanho da sequência e sua duração.

Voz Over: É a situação em que se ouve uma fala que não sai diretamente da boca de um personagem que esteja em cena, a exemplo de voz dos pensamentos ou memórias de um personagem.